
CLUB
Nintendo
MARIO PARTY
CONOCE A:
STAR WARS ROGUE SQUADRON
CASTLEVANIA
MILO'S ASTRO LANES
BATTLETANX
GOLDEN NUGGET
EXTREME G2
VIRTUAL POOL
ESPECIAL DE JUEGOS
PARA EL GAME BOY COLOR
0 10722 95594 6 02
Año 8 No.2
Precio $15.00 M.N.
TIPS DE:
ZELDA 64

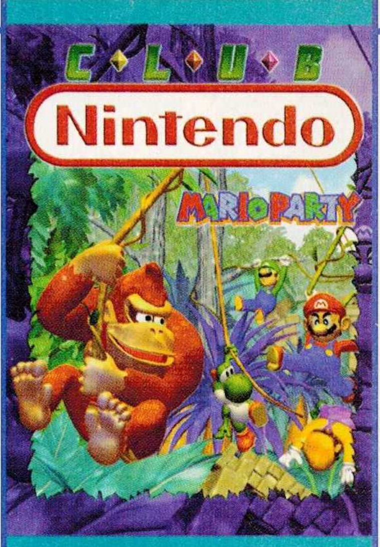

C·L·U·B
Nintendo
MARIO PARTY



¡Aguas! porque Wario puede agarrarse del rombo para no caer...

Aquí estuvo el rombo de Enero





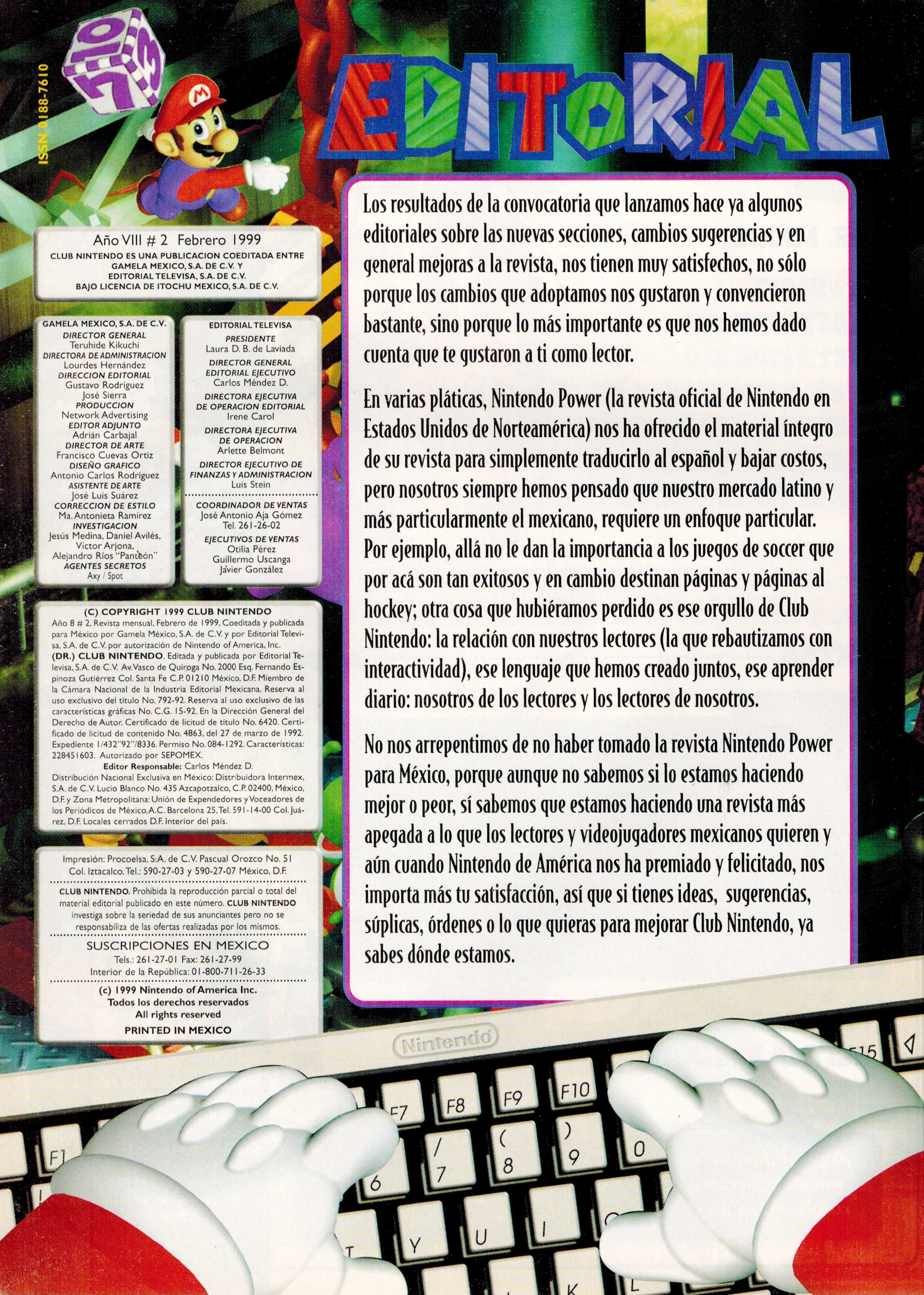
Este mes tenemos análisis de una muy buena cantidad de juegos y para muestra basta un botón. Tenemos un gran vistazo al que será uno de los mejores títulos del 99, nos estamos refiriendo a "Castlevania" para el N64. Además de eso hay otros análisis de juegos no menos importantes, como Extreme G 2 (un excelente juego de carreras futuristas), Mario Party (un simpático título de tablero y que tenemos en portada), Battle Tanx (raro, futurista y apocalíptico juego), así como VR Pool y Milo's Astro Lanes por mencionar algunos. Por si eso fuera poco, también tenemos un reporte especial donde hablamos de todos los títulos que se preparan para salir con el GB Color, como: Mortal Kombat 4, Blitz, A Bugs Life, Shadowgate en otros tantos. Para los que tengan problemas con el sensacional juego de "Zelda: Ocarina of Time", comenzamos a dar los Tips para que no se atoren y puedan conocer por completo este sensacional juego de Nintendo.



¡Ah! y no olvides que esta revista sólo cuesta $15.00 pesos y no debes dejar que te la vendan a más de eso. Para atender quejas sobre estos "malandrines" puedes llamar al:

01-800-711-26-33

desde el interior de la República o al 261-27-01 en el D.F.



EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año VIII # 2 Febrero 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 2, Revista mensual, Febrero de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Los resultados de la convocatoria que lanzamos hace ya algunos editoriales sobre las nuevas secciones, cambios sugerencias y en general mejoras a la revista, nos tienen muy satisfechos, no sólo porque los cambios que adoptamos nos gustaron y convencieron bastante, sino porque lo más importante es que nos hemos dado cuenta que te gustaron a ti como lector.

En varias pláticas, Nintendo Power (la revista oficial de Nintendo en Estados Unidos de Norteamérica) nos ha ofrecido el material íntegro de su revista para simplemente traducirlo al español y bajar costos, pero nosotros siempre hemos pensado que nuestro mercado latino y más particularmente el mexicano, requiere un enfoque particular. Por ejemplo, allá no le dan la importancia a los juegos de soccer que por acá son tan exitosos y en cambio destinan páginas y páginas al hockey; otra cosa que hubiéramos perdido es ese orgullo de Club Nintendo: la relación con nuestros lectores (la que rebautizamos con interactividad), ese lenguaje que hemos creado juntos, ese aprender diario: nosotros de los lectores y los lectores de nosotros.

No nos arrepentimos de no haber tomado la revista Nintendo Power para México, porque aunque no sabemos si lo estamos haciendo mejor o peor, sí sabemos que estamos haciendo una revista más apegada a lo que los lectores y videojugadores mexicanos quieren y aún cuando Nintendo de América nos ha premiado y felicitado, nos importa más tu satisfacción, así que si tienes ideas, sugerencias, súplicas, órdenes o lo que quieras para mejorar Club Nintendo, ya sabes dónde estamos.

DR. MARIO

Tengo una gran duda: En números pasados ustedes habían dicho que los juegos que más tienen bugs, son los que más se jugaban, entonces ésta es mi pregunta, ¿Por qué a Golden Eye 007 no se le han encontrado bugs?, ¿Será acaso que el juego es perfecto? o quizás que ¿Marte se alineó con Júpiter?

Jorge Luis Rincón Fonseca
Chihuahua, Chihuahua

¡Cómo no! de hecho nos han enviado una graaaan cantidad de bugs para este juego, sin embargo estos Bugs más que a errores de programación, se deben a funcionamientos incorrectos por activar uno o más "Cheats" y es por eso que no los hemos publicado, pues nos han llegado una cantidad enorme de ellos, pero no sabemos de alguno que pase sin activar algún Cheat.

♦

Tengo el Pokémon, versión roja y ya tengo 34 Pokémons, pero todavía falta muchísimo por hacer, ¿Creen ustedes que Nintendo de Japón haga un evento en donde nos regalen el Pokémon #151?, deberían proponérselo. ¿Van a traer el adaptador de N64 para juegos de Game Boy y el Pokémon Stadium?, si es así, ¿Cuándo van a llegar aquí?

Carlos Alberto Morales Acevedo
México, D.F.

Pues es una buena idea, pero tal como lo mencionamos en esta sección hace tiempo, Nintendo ha dado como noticia definitiva que Myuu no está programado en la versión Americana, aunque muchas fuentes en Internet dicen que sí. Definitivamente no sería una mala idea, pero sólo el tiempo dirá quién tiene la razón. Hace tiempo dijimos también que el juego de Pokémon estaba en "Stand-By", pero ya en los últimos meses hemos oído que Nintendo se está considerando muy seriamente traer este aditamento y juego. Como siempre, hay que cruzar los dedos para ver este excelente juego en nuestro continente.



Pokémon Stadium

♦

En mi juego de Banjo Kazooie llevaba como 800 notas y estaba por terminar el juego cuando de pronto al volver a jugar otro día, de mi archivo se eliminaron todos los movimientos que el topo te enseña a lo largo del juego, pero no me eliminó las notas ni los rompecabezas y pasó algo todavía más curioso, en el segundo archivo que no había nada me puso mi récord normal y con movimientos. ¿Qué pasó?

Enrique Dávila Villarreal
Saltillo, Coahuila

Muchas veces y debido a diversas circunstancias (un caso muy común son las variaciones de voltaje) se daña la memoria RAM de un cartucho, afectando así el funcionamiento de todo el juego. Desafortunadamente cuando esto pasa las únicas dos soluciones que existen es borrar todos tus archivos, empezar de nuevo y si el problema persiste tendrás que llevarlo a un centro de servicio autorizado (Taller de Luigi), para que ahí solucionen tu problema. En ocasiones los cartuchos con batería no causan problema y no te afecta al jugarlo, pero en algunos casos se ven afectados elementos como los gráficos, lo que hace imposible visualizar correctamente el juego.

♦

A últimas fechas en los periódicos de la localidad, he estado leyendo acerca del repudio a las caricaturas violentas, música fuerte y juegos de video con alto contenido de violencia. Mi humilde opinión es que no deberían buscar salidas tan simples como un videojuego o una caricatura, ya que estas sólo son para entretenimiento y distracción de la juventud; principalmente porque se está tomando como bandera lo siguiente: Que sí se ven escenas fuertes en las caricaturas, en especial de las animaciones japonesas, en juegos de video como: KI, MK, SF, etc., se incita mucho a la

violencia, sin valorar con el mismo criterio lo que en televisión nacional se puede sintonizar a medio día: violaciones, hechos sangrientos, asaltos; en una forma gráfica completamente explícita. Se ha dicho que las animaciones japonesas , se producen para el mercada exterior, no para su uso en su país de origen, siendo esto una acusación totalmente falsa, ya que en Japón series como Dragon Ball (la de mayor éxito en nuestro país), estuvo durante muchos años exhibiéndose en esa nación y con escenas que aquí se editaron para nuestro mercado, juegos de video como Mortal Kombat que en arcadias como en juego casero fueron la vanguardia en acción, movimientos, escenas y demás, ahora traten de desprestigiarlas y poner reglas increíbles como las del doblaje, la entrada a los lugares para videojuegos a menores de edad. Todo esto con el fin de ser usado en campañas políticas, mermando nuestro esparcimiento sano y pluralizando a todos aquellos que nos gusta este tipo de diversiones como desobligados, viciosos y cosas peores.

Federico Reynoso Orozco
Torreón, Coahulia

¿Qué más podemos decir al respecto?

♦

En una entrevista muy breve que le hicieron a Shigeru Miyamoto en la revista Newsweek en español, decía que el juego de Mario sólo había ocupado un 60% del poder del Nintendo 64 y ahora Zelda ocupa aproximadamente un 90%, mi pregunta es: ¿Por qué no se ocupa el 100% de potencial del Nintendo 64?, lo digo porque al crear Nintendo un aparato de tal magnitud y no aprovechar sus capacidades al máximo, entonces es un desperdicio que no se exprima la capacidad total del aparato. Yo diría que se dejaran de "pruebas" y ocuparan el máximo de resolución y potencia para crear los juegos, eso que lo dejen para los nuevas compañías programadoras que están empezando a trabajar con el Nintendo 64.

Carlos Alberto Garcés
México D.F.

Ya antes se había tocado este punto. Es muy relativo decir que un juego pueda aprovechar el 100% del potencial de un sistema, pues eso es algo que no se puede medir, ya que todo depende de la programación del juego o de los implementos que se vayan lanzando. Es como decir que juegos como Turok 2 o Rogue Squadron al usar el Expansion Pak están utilizando el 150% del potencial del sistema. Como decimos, todo esto es relativo y es incierto decir que un juego ocupe un porcentaje exacto del potencial de un sistema. Quizá Miyamoto sólo mencionó esto, para ejemplificar algo.

♦

Les escribo por el seguro curso sobre Zelda: The Ocarine of Time, la verdad es que la primera vez que tuve la oportunidad de jugarlo, se me hizo excelente. Quería descubrir todo por mí mismo, ir paso a paso, pero tenía un temor y es que en nuestra revista pronto sacarían un curso de cada detalle que pasa en el juego, los calabozos, los enemigos, los jefes. Esta bien, siempre me ha servido su ayuda cuando estoy perdido, pero con este juego es diferente, cuando lo termine quiero saber que "yo" lo terminé y no "nosotros" o "ustedes". Sé que me dirán que no lea nuestra revista, pero eso es imposible, y quisiera que sólo dieran la localización de ciertas cosas o cómo hacerlas, (superar todos los obstáculos en un juego es lo que hace a un verdadero videojugador) ya que esto también hace grande a este juego: hacer todo por ti mismo. También sé que ese es su trabajo, pero, inténtenlo por favor.

Rafael Medina Moreno
México, D.F.

Estamos conscientes de esto, y aunque desde los primeros días que este juego estuvo a la venta comenzamos a recibir muchísimas dudas, hemos decidido esperarnos un par de meses para que los lectores puedan terminar sus juegos por ellos mismos, pues es algo que Shigeru Miyamoto desea: Que los videojugadores terminen y exploren este juego por ellos mismos. Como comentario adicional, podemos decir que nosotros sufrimos algo parecido, pues al traducir la mini-guía de Zelda 64, nos enteramos de muchas cosas que no hubiéramos querido saber un par de meses antes de jugarlo, es por eso que comprendemos a la perfección a videojugadores como tú.



Zelda 64

♦

No estoy de acuerdo en que cada vez más personas pongan trucos o estrategias en Internet porque le quitan sabor al juego, ustedes racionan la información aunque también a veces se van demasiado rá-

pido como con Quest 64. No entiendo cómo algunas personas les gusta gastar tiempo, dinero y aparte de todo eso quitarle el chiste a un juego, algunos son considerados, pero hay otros que de plano se pasan. Espero que USTEDES no empiecen con ese tipo de páginas.

Mare99
México, D.F.

Este comentario tiene mucho que ver con la carta anterior. Realmente ¿Cuándo es decir las cosas muy pronto? ¿Crees que estuvo bien que nos esperáramos con los Tips de Zelda y que así lo debamos hacer siempre? o ¿Los debemos publicar en el momento en que sale el juego? Sería muy bueno que enviaras tus comentarios al respecto.

♦

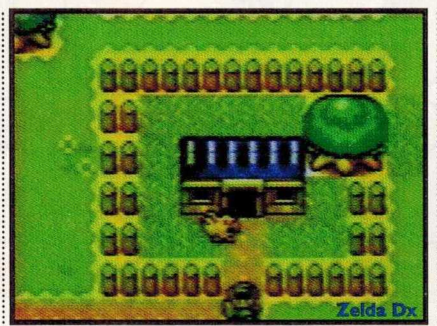
Estaba leyendo la revista Año 7 #12 y en el análisis de F-Zero X, me di cuenta que hay un piloto de nombre James Mc Cloud. Si mal no recuerdo, él es el padre de Fox Mc Cloud, de Star Fox, aparte tiene el mismo uniforme que Fox y su nave parece un Starwing. ¿Es el mismo?

José Tamayo Pérez
Mérida, Yucatán

Pues se supone que sí, aunque de una forma simbólica, pues los "universos" son distintos. Este personaje está dentro del juego de F-Zero X como un invitado especial, pero para nada afecta la historia del Star Fox original.

♦

Hola cuates de Club Nintendo, les tengo unas preguntas acerca del Game Boy Color (GBC) ¿Cuál es el mínimo de colores que puede desplegar en la pantalla? ya que la



caja dice que 4 y ustedes dijeron que 10. Zelda de GB, ¿Por qué está a color (en las fotos que publicaron y en las de las cajas)?, yo lo puse y está en café y los monos verdes. ¿El GBC pondrá en pantalla colores idénticos a los del Super Game Boy? ¿Qué pasará con todos aquellos que tengan los GB viejos?

Antonio José Fernández Bolado
Cd. Victoria, Tamaulipas

Una de las paletas de colores mínima (como la que se usa en Tetris DX) es de 10 colores a la vez en pantalla. Dijimos que existen distintos tipos de modalidades en colores, pero para los juegos que están programados para usarse en el GB Color, los cuales son fáciles de identificar, pues el cartucho es negro y en la parte izquierda de la caja tienen este logo:



Los juegos que se programaron para el GB tradicional se ven a 4 colores pues es el número de tonalidades que se usa en este sistema, más o menos como sucede con los juegos viejos en el Super Game Boy. Ahora, las versiones viejas de Zelda se verán sólo a 4 colores en el GBC y para poder verlo a todo color necesitarás obtener la versión DX de Zelda.

♦

Amigos de Club Nintendo tengo algo que necesito aclarar. La última vez mandé un correo electrónico para saber si recomendaban comprar los juegos en tianguis y si no, ¿dónde? No me pude enterar porque no me contestaron en la sección de "Dr. Mario". Por eso me enojé mucho. Pero no sólo yo, hay muchos niños que también quieren resolver sus dudas como yo y no les es contestado. Eso se me hace una gran injusticia y todos queremos resolver nuestras dudas.

Jonatan L.
México, D.F.

Pues la cuestión en este caso está por demás decir que nosotros siempre recomendaremos que compres tus juegos en lugares autorizados. Ahora, este caso sirve para demostrar que muchas veces no contestamos cartas y mails, no porque no queramos, sino porque son cuestiones que ya se han tratado varias veces dentro de la revista. En muchas ocasiones tenemos que repetir una pregunta cuando es bastante insistente, pero hay casos como el tuyo en el que son preguntas que a nuestro parecer tienen respuestas ya de sobre conocidas. Les debemos una disculpa a todos los lectores por no poder contestar a todos sus dudas individuales, pero tratamos de responder de una forma más generalizada.

♦

Oigan, su clave de F-Zero tiene un error. Al intentar poner la clave, me llevé la sorpresa que no servía, hasta llegué a pensar que el cartucho tenía algún error, pero me encontré con que la clave correcta es: L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha. Y después presionas "Start", la clave se ejecuta en la pantalla donde seleccionas el modo

de juego (GP Race, VS Mode y los demás), si la hiciste bien la pantalla se pondrá como borrosa y se escuchará un sonido, después aparecerán todas las pistas y todos los vehículos. Aunque se les fue el dedo, los felicito, si no les escribí antes es porque no hubo necesidad.

Pedro Rivero Pérez
Mérida, Yucatán

Nunca les había escrito, bueno, en fin, quiero decirles que encontré un error en su revista en el año 7, No. 7, página 56, en la sección S.O.S, en la clave del juego Snow Board Kids. La que ustedes pusieron está mal después pude averiguar que el verdadero código es este: (En el Control Stick) Abajo, Arriba, (En el Control Pad) Abajo, Arriba, C-Abajo, C-Arriba, L, R, Z (En el control Pad) Izquierda, C-Derecha, (En el Control Stick) Arriba, B, (En el Control Pad) Derecha, C-Izquierda, Start.

Abel Bortolotti Garza
Mazatlán, Sinaloa

Bueno, al parecer la sección de "Fe de erratas" no es una mala idea después de todo. Una disculpa muy grande a todos nuestros lectores. El responsable de estos errores ya pagó con su vida (o más bien con 6 meses de trabajos forzados y sin sueldo).



Va a salir el juego para N64 "Robotech: Christal Dreams" o se canceló? Si la respuesta es sí, digan cuándo y quisiera saber si se va a usar el Expansion Pak y el Disk Drive.

Mauricio Sada
Garza García, Nuevo León

El juego de Robotech ¿que pasó con él? he oído que está cancelado pero no les creo.

Aldo "Aldoman" Godínez
México, D.F.

Muy malas noticias, Capcom ha decidido que Robotech no es un proyecto viable y por lo tanto no lo va a lanzar a la venta. Con eso ha acabado con las esperanzas que teníamos muchos videojugadores de ver el juego de Robotech para el N64. Y vaya que es una lástima, pues fue de los primeros juegos que se anunciaron para el N64 ¿lo recuerdan?



Oigan ¿Existe algún otro juego de Ogre Battle en algún sistema de Nintendo aparte de "The march of the Black Queen"? ¿Es cierto que Illusion of Gaia es la secuela de Soul Blazer? Ya que no veo ninguna relación en la historia entre ambos. Además he oído que el juego Terranigma es una secuela de este último.

Ramiro Serrato
Morelia, Michoacán

En América sólo apareció "The March of the Black Queen", pero en Japón salió otro juego de



la serie de nombre "Tactics Ogre". Por cierto, ya que estamos hablando de esta serie de juegos, les tenemos una excelente noticia para los que gustan de los títulos de estrategia como éste, pues Nintendo ha decidido publicar en nuestro continente el juego de Ogre Battle para el N64 y del cual hablamos ya hace varios números en la sección de extra (excelente noticia ¿no?). Se espera este juego para mediados del 99. Esos tres juegos que mencionas no tienen ninguna relación en historia, lo único que los une es que los tres fueron publicados en Japón por Enix y desarrollados por la compañía Quintet (¿Alguien recuerda Act-Raiser?)

¿Cuáles son los distribuidores autorizados para venta-renta de videojuegos aquí en Aguascalientes? ¿Cuantos tipos de controles de SNES y N64, hay a la venta en el mercado? ¿Cuál es la diferencia entre un juego de Simulación y un juego de Arcade?

Wilfrido Octavio Pérez Balderas
Aguascalientes, Aguascalientes

Las únicos empresas autorizadas a nivel nacional para rentar videojuegos de Nintendo (SNES y N64) son Videocentro y Blockbuster Video, de ahí en fuera cualquiera que lo haga está incurriendo en un delito. Para la venta existen muchísimos lugares autorizados, como franqui-


EN
MARIO PARTY
NINTENDO64
Only For
¡Sólo faltas tú!
¡Forma parte del equipo y diviértete como nunca!
Conoce más de este fabuloso título en las páginas 43, 44 y 45 de esta revista.
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

cias de Nintendo, tiendas departamentales o de autoservicio. Los controles que existen para el N64 (autorizados por Nintendo son los siguientes: Ascii Wheel 64, MakoPad 64, SharkPad Pro 64. Y para el SNES (también oficiales) son: Ascii Pad, SN Pro Pad, SN Program Pad, Capcom's 6-Button Controller, Top Fighter, Capcom's Fighter Power Stick, Super Advantage, Dual Turbo: Wireless Remotes, Fighter Stick, Hyper Beam, Super NES Controller, Super NES Mouse. Cuando nosotros mencionamos que la movilidad de un juego es de tipo Arcade es (a grandes rasgos), cuando ésta no se apega para nada a la realidad y suele ser muy sencilla de dominar (como en los juegos DKR o Mario Kart 64) y la de Simulación es cuando el juego tiene distintos elementos de control muy apegados a la realidad y que por lo mismo requieren de un poco más de tiempo para dominar y comprender, como Pilotwings o Aerofighters Assault. Existen juegos que te dan a elegir entre ambos tipos, como F-1 World Grand Prix.



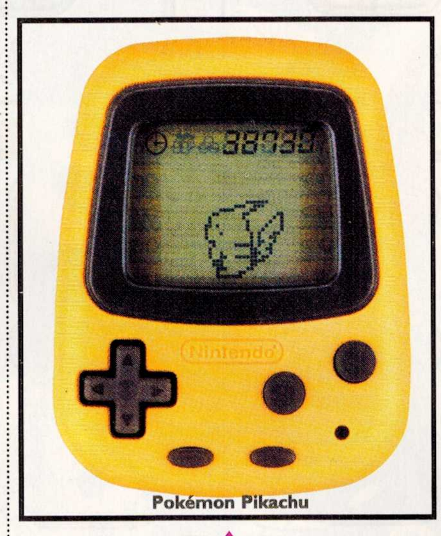
F1 World Grand Prix

◆

¿En qué otro lugar además de Gigante puedo conseguir el Pokémon Pikachu?

Miriam López Spíndola
México, D.F.

El Pokémon Pikachu es una exclusiva de esa tienda y sólo podrá ser adquirido ahí. Por el momento no existen planes para que se comercialice por medio de otro distribuidor.



Pokémon Pikachu

◆

Quiero comentarles algo que ya lleva tiempo perturbandome. Esto es su "idea" de lo que son los juegos de RPG. En el Diccio-Mario lo refieren como "un juego que se juega por pantallas y se selecciona la acción a seguir" y siguen mencionando que juegos tales como Zelda no son RPG, sino juegos de acción/aventura. Bueno, aquí es donde están mal, los juegos de RPG (Role-Playing Game) se basan en los originales de papel y lápiz, donde un Dungeon Master o Game Master creaba una historia y sus jugadores inventan personajes para jugar a través de esa historia. Los cRPG (Computer RPG) o en realidad RPG a secas para los videojugadores, son los videojuegos que ya llevan todo previamente hecho, la historia, los personajes, etc. En los juegos de RPG (como AD&D, ShadowRun, Vampire: The Masquerade, Fuzion, Middle Earth, etc.) los jugadores "personifican" a su personaje, por eso se les dice "ROLE-playing game", ellos, por supuesto, deciden las acciones que sus personajes llegan a crear. En los videojuegos RPG, no se consideran solamente por ser "de pantallitas", sino por el simple hecho de que personificas a un personaje a través de una historia y decides sus acciones. Para que capten esto les digo un ejemplo; como dicen que la serie de Final Fantasy (que es de pantallitas) es RPG, ¿por qué dicen que Secret of Mana también lo es? o tengo razón o he estado jugando un juego pirata todos estos años, el Secret of Mana es un RPG sin pantallitas, donde efectivamente tú te mueves a donde quieres, te acercas a un monstruo y le picas a A y B para atacar, tal como ustedes negaron un RPG de ser. Así como ustedes se ponen de apáticos con contestaciones incompletas son capaces de contestar entonces que Mario World sería también un RPG, pero les recuerdo los primeros Side Scrollers de MW sólo tenían un camino a seguir: derecho.

Miguel Angel "Elxalraj"
México, D.F.

¿Pues es que qué otra cosa podríamos decir? Si vuelves a leer tu descripción de RPG, nos quedaría entonces decir de una forma un tanto subjetiva que casi todos los videojuegos son RPG, pues te pones al mando de un personaje y tú decides sus acciones, sin embargo y como también atinadamente dices, el género de RPG para juegos de computadora y de consolas no son más que una adaptación de "el verdadero" RPG y sólo se toman los elementos más representativos. Por razones obvias, el CPU de una consola o computadora no puede tomar decisiones lógicas como lo debe hacer un DM, así que por eso se recorre a una historia un tanto lineal. En este caso lo mejor que se puede hacer es no ser tan "puristas" y disfrutar lo que ofrece un buen RPG dependien-

do cómo lo juegues: Con lápiz y papel, el hecho de poder tomar las decisiones que uno quiera y hacer tu mundo a tu antojo y en consolas el no tener que aprender manuales de más de 300 páginas para poder jugar, estar leyendo las hojas de características de tus personajes o tener que tirar dados en cualquier decisión.

♦

Les quiero pedir que sean más explícitos en la información que dan. Por ejemplo, en el juego de Banjo-Kazooie en la escena Mad Monster Mansion dicen que con convertirse en calabaza podrás obtener las dos piezas que se encuentran en el segundo piso de la mansión, pero no mencionan cómo llegar a tal parte, es decir: o dicen todo o mejor no dicen nada.

Cudise
México, D.F.

Como Banjo-Kazooie fue un juego del que había mucho qué decir, tratamos de hacerlo lo más concreto posible (y aún así, salieron bastantes páginas sobre este juego) y no pusimos algunas cosas que pensamos podían ser de fácil deducción. En este caso, para llegar al segundo piso de la casa, antes de convertirte en calabaza tienes que romper una de las ventanas de la casa con el ataque Rat-a-tat Rap para después entrar.

♦

El comentario del mes

¿Saben? Creo que se han olvidado un poco de la participación de los lectores, ya que sólo se limita a la sección "Dr. Mario", comprar la revista y leerla (lo mejor); en nuestra revista se habla sobre MUCHOS juegos nuevos (previo, a fondo, etc.) pero en esos artículos, los que opinan son ustedes. Claro, sería imposible que Todos los lectores opinaran en ese artículo. ¿Qué les parece que regrese El tema del mes, con algunas modificaciones? Tal vez si se hablara sobre un juego en especial y ahí publicaran las cartas de los lectores que opinan sobre ESE juego (un juego moderno, o muy popular, etc.) por ejemplo: TEMA DEL MES: "Yoshi's Story"; se dividen las opiniones en "a favor" o "en contra", "lo que gusta" o "lo que no gusta", "bueno" o "malo"; Como por ejemplo mi carta sería: "No me gusta el juego de Yoshi's Story, porque es muy corto y si lo alargas buscando los corazones y demás ítems, el final es el mismo". Es un ejemplo, claro está, así, siento que habría más opiniones de los lectores, sobre lo que les gusta en determinado juego, y lo que no les gusta. ¿interesante, no? Les propongo que el Tema del Mes, para dentro de 4, 5 ó 6 meses, sea Zelda 64, ya que los lectores lo hayamos jugado.

Vile Beat
Puebla, Puebla

Es una excelente idea, pero no para que regrese la sección de "El tema del mes", sino otra que ya extrañábamos bastante: "El control de los lectores? Y tú ¿Qué piensas de la idea de Vile Beat? Puedes escribir para dar tu punto de vista o mandar tu comentario sobre el juego mencionado de una vez, si es que te parece una buena idea. Tal vez hasta ahí alguien se pueda ganar algo...

♦

Del escritorio del Dr. Mario:
Recuerda que puedes.... No, más bien "debes" escribirnos a nuestra dirección de e-mail:

clubnin@nintendo.com.mx

O a nuestra dirección física:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Visita la página de Gamela México en:

www.nintendo.com.mx.

Como el mes pasado, aquí tenemos las direcciones electrónicas de lectores de la revista. Un buen punto es que mandes una muy breve descripción de tus habilidades, para que los que te escriban tengan ya un buen tópico para comenzar a charlar contigo, algo así como "Soy bueno en Zelda 64", por mencionar un ejemplo.

Este es otro ejemplo. Este es el mail del chavo que escribió sobre la violencia en los videojuegos y el anime.

junior@teleinfo.com.

Fongus23@hotmail.com
Gabriel A. Alonso Sánchez

luis_daniel@hotmail.com
Luis Daniel

Eduardoarcos@hotmail.com
Eduardo Díaz

chivolo@mailcity.com
Chivolo

ale_urias@yahoo.com
Alejandro Urias

ryouga10@hotmail.com
Ramses Arriaga

Al348855@campus.hgo.itesm.mx
Carlos Fernando García

kobe@basketballmail.com
Carlos Sánchez

a fondo

Castlevania

Otro de los títulos más esperados para el Nintendo 64 por fin ya está disponible. Castlevania es una nueva versión en 64 bits de aquellos juegos viejos que marcaron una huella muy importante en consolas como el NES y el SNES, gracias al excelente gameplay, gráficos, música e historia. Afortunadamente todos los factores con los que la serie Castlevania tuvo éxito, aún se conservan en este nuevo título. Aunque en anteriores números de la revista ya habíamos hablado de este juego, en esta ocasión lo revisaremos "A Fondo".



KONAMI
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





96 megabits
Memoria

Acción / Aventura
Categoría

Enero 1999
Fecha de Salida



La historia se desarrolla al rededor del siglo XIX, cuando el terrible Príncipe de las Tinieblas, Drácula, renace al mismo tiempo que su castillo "Castlevania" y está decidido a reinar en la tierra y terminar con los humanos. Sin embargo, cada vez que este maligno ser regresa, también reaparece la sangre de la Familia Belmont, una familia "caza-vampiros" que por tradición, siempre encara la maldad del Conde Drácula y en esta ocasión es el turno de Reinhardt Schneider Belmont de cumplir con la misión. En esta aventura aparece un nuevo personaje, Carrie Fernandez, una niña que tiene poderes mágicos y al sentir el regreso de Drácula, decide ir a enfrentarlo a Castlevania.



Al empezar el juego, verás la pantalla principal donde puedes elegir Game Start u Options. En Options sólo cambias la configuración del control y el sonido (monoaural o stereo). Son tres tipos diferentes de configuración que puedes tener en el control y la más recomendable es el Type A.

Option
TYPE:A TYPE:STEREO
Key Config
Sound Mode
Default
Exit



Puedes jugar sin el Controller Pak, pero no podrás salvar tus avances. Si usas un Controller Pak (utiliza 9 páginas), además de guardar datos, te da acceso a cuatro archivos diferentes donde puedes jugar eligiendo dos diferentes dificultades, Easy o Normal.













Como te dijimos en el número anterior, sólo son dos personajes con los que puedes comenzar: Reinhardt Schneider y Carrie Fernandez. Ambos personajes comparten los movimientos básicos, como saltar, agacharse, correr y barrerse; mientras ejecuten cualquiera de estos movimientos, pueden atacar. También pueden colgarse de las orillas de los precipicios y usar indistintamente las armas opcionales.



Reinhardt Schneider Belmont

Primero fueron Sonia, Trevor, Simon, Christopher y Richter Belmont quienes tuvieron que derrotar a Drácula, pero ahora es el turno de Schneider Belmot y deberá impedir que el Príncipe de las Tinieblas gobierne. Tiene dos armas, el látigo sagrado (el bueno, el tradicional) y una espada. La principal característica que tiene es gran la fuerza y alcance de los ataques, principalmente con el látigo, pues con la espada es menos fuerte pero más rápido y preciso. Al barrerse sólo puede atacar con la espada.





Carrie Fernandez

Carrie Fernandez es una niña que tiene poderes mágicos y puede lanzar bolas de energía para derrotar a sus enemigos (ésta es su arma principal). Además cuenta con unos aros como arma secundaria, pero estos son muy débiles y no tan rápidos como la espada de Schneider, aunque abarca más al atacar. La magia de Carrie tiene varios niveles de fuerza, ya que si presionas y sueltas el botón, hará un disparo rápido, pero débil, sin embargo, al dejar presionado el botón, la bola de energía será más grande y más poderosa, además puedes soltar el disparo cuando quieras y si está al máximo, flotará más tiempo y seguirá automáticamente a los enemigos para derrotarlos hasta que el poder de la bola se termine. La mayor ventaja es que puedes atacar desde muy lejos (incluso sin ver dónde está el





enemigo), pero si el objetivo está demasiado lejos, la fuerza del impacto será menor. Esto, a primera vista, parece mejor que el látigo de Schneider, ya que con esta arma debes ser más preciso, pero el problema de Carrie es que pierde mucho tiempo en cargar el poder y debe esperar a que la esfera desaparezca para poder lanzar otra.

Items

Vas a encontrar muchos ítems y armas opcionales que te serán muy útiles.

Chicken



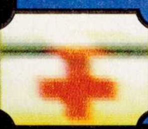
Recuperas 50% de energía.

Beef



Recuperas 80% de energía.

Healing Kit



Recuperas el 100% de energía y tu Status Good.

Purifiying

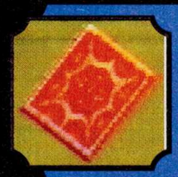


Recuperas tu Status Good si estás en Vamp.

Cure Ampoule

Recuperas tu Status Good si estás en Poison.

Sun Card



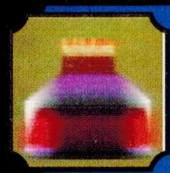
Adelanta el reloj hasta marcar las 6:00 am.

Moon Card



Adelanta el reloj hasta marcar las 6:00 pm.

Magical Nitro



Sólo lo encuentras en la escena Castle Center.

Fake Mandrake



Sólo lo encuentras en la escena Castle Center.

Keys



Las encuentras en muchos lugares y sirven para abrir ciertas puertas. Cada llave es única y sólo se puede usar una vez.

White Jewel



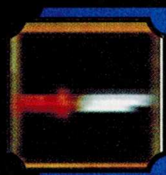
Al encontrar este ítem, puedes salvar tu juego en el Controller Pak. Si te eliminan y continúas o apagas tu N64, comenzarás desde la White Jewel donde salvaste por última vez.



Special 1

????? (ver detalles al final del análisis).

Knife



Esta daga es muy rápida, pero muy débil y debes ser preciso al disparar. Gasta un Jewel.

Axe



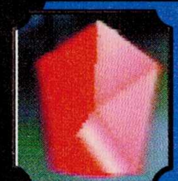
El hacha tiene buen alcance, buen poder y no necesitas mucha precisión. Gasta 2 Jewel.

Gold



Al tomar una de estas bolsas, tendrás más oro. Dependiendo el color de la bolsa es la cantidad que te dan. La roja te da 100 Gold, la verde te da 300 Gold y la amarilla te da 500 Gold.

Red Jewel



Se puede decir que son "municiones" para tus armas opcionales, ya que entre más Jewel tengas más disparos puedes hacer, pero hay armas que gastan más Jewel que otras. Puedes juntar un máximo de 99 Jewel. Hay dos tipos: Red Jewel (S), que te da 5 Jewel y Red Jewel (L), que te da 10 Jewel.

Holy Water



Si uno o más enemigos quedan atrapados en un charco de agua bendita, les bajará mucha energía, pero debes ser tan preciso como con la daga. Gasta 3 Jewel.

Cross



Este boomerang-cruz es el consentido de los Belmont, ya que al lanzarlo ataca a varios enemigos... de ida y de regreso. Gasta 5 Jewel.



Power Up

Al tomar este ítem, el poder de defensa y de ataque del personaje aumentarán.

Todas las armas opcionales y casi todos los ítems, los puedes conseguir destruyendo enemigos, velas o pebeteros.



Pero, ¿En dónde se consiguen ítems como el Healing Kit? Aquí viene lo interesante... En el juego aparecen algunos personajes importantes aparte de los principales; uno de ellos es Renon, un demonio pacífico y amable, pero muy lucrativo y tiene como misión proveer ítems a los aventureros en el Castillo de Drácula. La primera vez que lo encuentras, te ofrece su ayuda diciéndote que cada vez que encuentres un pergamino (Contract), lo podrás invocar.



Roast chicken
Roast beef
Healing kit
Purifying
cure ampoule
What do you require?
04 of those.
06300 G

Como Renon dijo, él te proveerá ítems muy útiles, sin embargo, nada es gratis, así que ahora ya sabes para que te sirve el Gold: Para comprar ítems (por cierto, es muy carero).

Hay tres cosas fundamentales en este juego: El status, la mira y el reloj.

Status

STATUS GOOD



Por diferentes circunstancias, puedes tener tres tipos de status: Good, Poison y Vamp. Por lo general tu status es Good, o sea normal.

STATUS POISON



Hay ciertos enemigos "ponzoñosos" que al atacarte, te pueden envenenar y es cuando tu status cambia a Poison; cuando estás en este estado, tu ataque y defensa bajan al mínimo. Debes usar Cure Ampoule o Healing Kit para regresar a Good.

STATUS VAMP

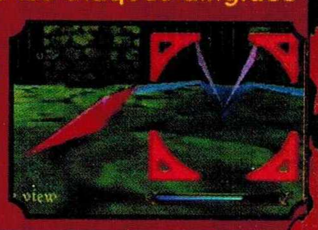


Cuando los enemigos vampiros (no los murciélagos) te muerden, es posible que adquieras el status Vamp. Cuando eres Vamp, no puedes atacar con el arma principal (el látigo en el caso de Schneider y la magia en el caso de Carrie) y tampoco puedes recuperar energía ni con el Roast Chicken ni con Beef, además, la piel del personaje se vuelve púrpura. Para regresar a Good, debes usar Purifying o Healing Kit.

Mira

Castlevania, como Zelda, también cuenta con una mira al momento de combatir, pero la mecánica es un poco distinta. Cuando algún enemigo esté cerca, sobre él aparecerá una mira, a donde todos los ataques se dirigirán automáticamente. Hay veces en que el enemigo no lo puedes ver debido a la perspectiva, sin embargo tendrá la mira; cuando esto suceda, presiona el botón R (o el que tenga la función Lock On) y de esta forma el personaje encarará al objeto o enemigo que tenga la mira y será más fácil atacarlo. Esto de los ataques dirigidos automáticamente es bueno, pero hay veces en que hay muchos enemigos cerca y eso es un problema, pues no podrás atacar tan libremente.





Reloj

El tiempo es muy importante aquí. Cuentas con un reloj en la parte superior de la pantalla (pero si te cuesta trabajo leer el reloj análogo, al poner pausa verás la hora en uno digital). Gracias a este factor, durante el juego puede hacerse de día o de noche. Quizás le encuentres parecido con Zelda, pero tienen sus diferencias, ya que en Castlevania los períodos entre el día y la noche son más largos (o sea, el reloj es más lento). Lo interesante es que hay acciones que sólo puedes realizar de día y otras de noche, como abrir puertas o hablar con algún personaje, pero hay eventos que se realizan en una hora específica; por ejemplo, en la escena Village, hay una fuente muy alta y hasta arriba hay muchos ítems, pero no los puedes alcanzar, sin embargo, solamente entre las 12:00 am y la 01:00 am, se eleva un pilar y así puedes llegar. Y defintivamente los enemigos son mucho más fuertes de noche, principalmente los vampiros.

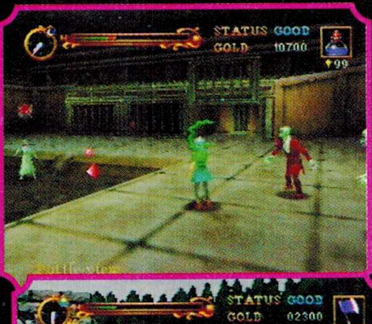


Como lo mencionamos en el Previo del número anterior, hay cuatro tipos de perspectivas para apreciar la acción: Normal View, Action View, Battle View y Boss View. Aunque a simple vista no se note la diferencia, cada una tiene algo especial que te será útil.





En Normal View, la cámara es muy estática, casi no gira y sólo sigue el camino del personaje cuando éste avanza. En Action View la cámara se mueve más, ya que siempre te permite ver lo que está adelante del personaje.





Battle View es buena cuando te enfrentas a enemigos, pues la cámara los sigue siempre y así será difícil que te sorprendan; si no hay enemigos, esta perspectiva es muy similar a Action View. Y Boss View es una cámara que aparece automáticamente cuando te enfrentas a un jefe y no la puedes cambiar.

La movilidad no cambió mucho desde la última versión prototipo que jugamos, pero no hacía falta, ya que es sumamente buena. Todos los botones se usan constantemente, pues la acción es muy fluída, sobre todo cuando hay muchos enemigos en pantalla.









Castlevania es un juego muy variado, ya que no sólo deberás recorrer una escena peleando contra monstruos y al final enfrentar a un jefe, sino que tendrás que hacer diferentes cosas, como resolver acertijos o encontrar algún ítem específico, por ejemplo, en la escena Castle Center, debes conseguir y llevar a cierto lugar los ítems Nitro y Mandrake, pero lo bueno está en que cuando llevas el Nitro no puedes ni brincar ni ser golpeado, de lo contrario explota junto contigo. Pero claro, hay muchos jefes y algunos tienen un tamaño impresionante.





La historia del juego es buenísima. Además de los personajes principales, seguro te encontrarás con Charlie Vincent, Renon, Rosa, Actrise y Alas Fernandez, entre otros (no te diremos el papel que desempeñan para no quitarle chiste al juego). Pero el personaje que más nos llamó la atención fue Malus, un niño muy misterioso y a quien debes ayudar (él toca el violín en el intro del juego).







Lo padre es que la historia de Schneider es totalmente diferente a la de Carrie, tanto que hasta recorren caminos distintos dentro del castillo y sólo comparten algunas escenas. Esto de las historias diferentes se vive realmente en el juego y no se ve hasta el final o nada más cambian los diálogos, como suele ocurrir en otros títulos. Un ejemplo (sólo uno para no echarte a perder las sorpresas), es que tanto Schneider como Carrie se encuentran con Rosa, sin embargo este personaje es fundamental en la historia de Schneider y Carrie ni la vuelve a ver. En sí, juego es muy lineal, pero no por eso es aburrido, ya que constantemente aparecen cinemas display muy buenos y que te mantienen al pendiente de la historia de cada personaje.





Pues este es el Castlevania de Konami para el N64. Antes de terminar, debemos decirte la verdad: Este "A Fondo" lo hicimos a finales de Diciembre del año pasado (tú sabes, tenemos que hacer la revista con anticipación) y con un prototipo que nos mandó Konami. Al momento de escribir esto no sabíamos (o mejor dicho, no sabemos) qué tanto cambie la versión definitiva, pero seguramente tendrá muchos secretos. No sabemos si tendrá más personajes para elegir o varios finales, de hecho, sólo pudimos terminar el juego con Carrie, pues el juego de Schneider estaba incompleto. Es más, al terminar el juego con un ítem secreto, tuvimos acceso a la dificultad Hard, pero ésta aún no estaba programada. Tenemos la teoría de que al conquistar el título en Hard, pase algo distinto o te de acceso a algún otro personaje para seleccionar, pero es una teoría nada más. Y la mayor de nuestras dudas es la fecha de salida, pues Konami de América anunció este juego para el pasado mes de Enero, mientras que Konami de Japón lo anunció para Marzo.



Independientemente de esto, lo que jugamos era excelente, aunque en gráficas no es tan




bueno (relativamente), está muy bien ambientado. En fin, lo único que nos queda por decir es que Castlevania es de los mejores juegos que se han visto y que es lo que muchos videojugadores no tan niños querían. Así que dirígete hacia el castillo, porque Drácula te está esperando.



STAR WARS
ROGUE SQUADRON™

COMPATIBLE CON:

- Pilotea un X-Wing, Y-Wing, A-Wing o V-Wing, con poderosas armas.
- Alta calidad en gráficas con imágenes en tiempo real.
- Más de 15 increíbles misiones.

¡Vuela contra el malvado Imperio!









www.nintendo.com.mx

a fondo

Extreme G XG2

Si un videojugador propietario de un N64 quisiera comprarse un juego de carreras futuristas, se vería en el dilema de elegir entre 2 juegos muy buenos: F-Zero X y Extreme G 2 (también está la opción de Wipeout 64, pero dijimos MUY buenos). Ahora, de estos 2 juegos, ¿Cuál es la mejor alternativa? Ya en su momento analizamos el título de F-Zero y ahora le toca el turno a Extreme G 2.





Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por **PROBE**

96 megabits

Memoria

Racing

Categoría

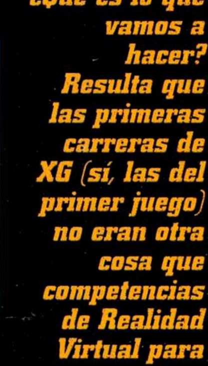
Diciembre 1998

Fecha de Salida

Una pregunta obligada en el caso de las secuelas es: ¿El nuevo juego supera al original? En este caso y sin ningún problema podríamos decir que SI. XG2 superó en todos aspectos al primer XG. Pues aquí tenemos más pistas, más texturas en los gráficos, más vehículos, más armas, mejor música, mejores efectos de luz y humo... En fin, este es el tipo de secuelas que uno siempre quisiera ver.



HISTORIA



Quizá para justificar algunos elementos nuevos dentro del juego, es que la historia está un tanto extraña, pero ¿Qué es lo que vamos a hacer? Resulta que las primeras carreras de XG (sí, las del primer juego) no eran otra cosa que competencias de Realidad Virtual para que la gente se divirtiera, pero que por motivos un tanto raros, estas carreras se prohibieron. Después de bastante tiempo, un grupo de jóvenes aficionados ha decidido revivir este antiguo ¿deporte? pues lo consideran altamente adictivo; sin embargo ellos piensan darle un toque todavía más innovador y que en tiempos de las primeras carreras era algo inimaginable: Que las motos fueran piloteadas por corredores humanos. Algo tan peligroso, era obvio que tuviera bastante oposición, pero después de varios "estira y afloja", el reinicio de las competencias de Extreme G se ha dado.



Al entrar a la pantalla principal de XG2 veremos que existen 3 modos de juego y una pantalla de opciones. Vamos a ver estos modos de una forma rápida para que sepas qué onda con este título.

CONTROLLER Y PASSWORD



Extreme G 2 es un juego compatible con el Controller Pak. Aunque de cierta forma no es tan indispensable tenerlo, pues también puedes ir obteniendo Passwords que te dan todo lo importante que se graba en el Controller Pak (circuitos, motos...) pero lo mejor es contar con este aditamento, pues además de que es menos latoso salvar que estar apuntando y poniendo Password, las letras que usaron para definir los Password son muy confusas; de hecho nos hemos dado cuenta que es bastante difícil distinguir entre una G y el 6. Definitivamente nosotros recomendamos que te quites de problemas y mejor uses un Controller Pak.

MODOS DE JUEGO



Este es el modo principal del juego y sólo es para un jugador. Ahí verás que existen 4 categorías y una opción extra para cargar los datos que tengas grabados en tu Controller Pak (si estás jugando con uno de estos). Al principio sólo podrás accesar a la categoría "Atomic", pero al terminarla se abrirá la siguiente y así hasta que tengas las 4 abiertas. Sin embargo existe una duda muy interesante: ¿Serán estas las únicas categorías que existen? Pues la única forma de averiguarlo es terminando el juego en todas sus Categorías.



Una vez que selecciones la categoría, tendrás que escoger la dificultad. Existen en total 3 distintas dificultades a elegir. Después ya sólo te queda escoger tu moto y prepararte para competir. La diferencia entre categorías son el número de pistas que correrás en cada una y la variación de las mismas. (¿Variación? ¡No te preocupes! Más adelante hablaremos de esto para que no te quedes con la duda). Las pistas también pueden llegar a variar dentro de una misma categoría dependiendo la dificultad que hayas elegido.

EXTREME CONTEST

Este modo de juego es lo que se podría considerar como lo "clásico" en juegos de competencias, si no futuristas, sí de carreras. Al elegir tu moto, te preparas para competir contra otros 7 corredores en el circuito que hayas elegido y en el número de pistas que tenga ese circuito. Para poder calificar de una pista a otra, es necesario que consigas una cierta cantidad de puntos que te va pidiendo el CPU como mínimo. Estos puntos los obtienes dependiendo la posición en la que finalices la carrera. Así que para ganar el campeonato es importante que siempre ocupes buenos lugares mientras compites. Puedes guardar los datos de este modo de juego mediante Password o Controller Pak, pero sólo lo puedes hacer hasta que llegues a la mitad de un circuito.





SINGLE PLAYER

La cualidad de estos modos de juego y como su nombre lo indica, en ellos sólo puede participar un solo corredor. Aquí vas a encontrar los Timetrials que son los récords de tiempo para cada pista (ya sabes, la típica opción que no debe faltar en los juegos de carreras), los récords que logres, se quedan grabados en la memoria interna del cartucho la cual sirve -ya que estamos hablandode ella- solamente para guardar estos récords y algunos settings, pero no para salvar el juego en sí. Arcade Mode es un modo un tanto extraño, pues en él corres en una de las pistas que estén disponibles en tu cartucho, pero no lo haces en contra de otras motos sino en contra de unos mini-robots a los cuales debes eliminar con tus armas, al hacerlo obtienes puntos que son tu marcador y al terminar de correr, tu mayor puntuación será el récord de la pista (estos puntos también se quedan grabados en la memoria interna del cartucho). El último modo de Single Player es Practice y está de más decir que es un modo en el que puedes correr en una de las pistas contra los demás competidores, para que así la practiques si es que te está dando problemas. Como está de más decirlo, no lo vamos a mencionar.

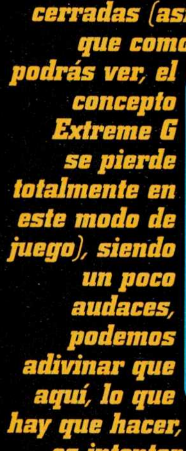




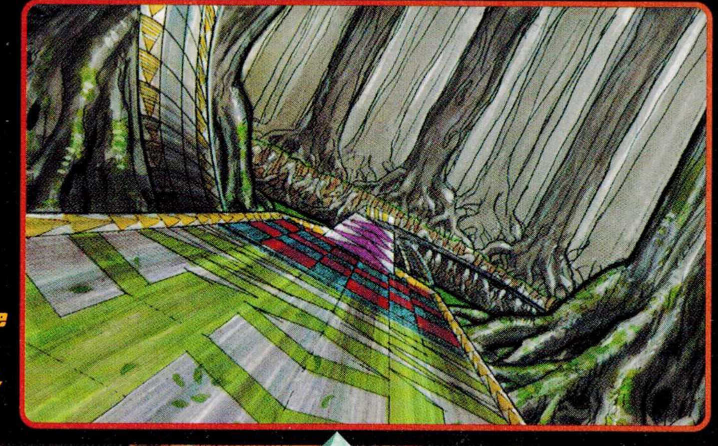


MULTI PLAYER

Estos son los modos de juego en los que pueden competir (entre ellos) más de 2 jugadores. Primero que nada tenemos el modo de Head to Head. Este modo es para competir de 2 a 4 jugadores en la forma tradicional, pues hay que escoger moto, después circuito y correr, sólo que aquí compiten los jugadores que hayan entrado al circuito y ninguno controlado por el CPU. Battle Arena es un modo distinto de juego, pues ahí en lugar de manejar motos, te pones al mando de Tanques y en lugar de correr en pistas, la acción se lleva a cabo en Arenas cerradas (así que como podrás ver, el concepto Extreme G se pierde totalmente en este modo de juego), siendo un poco audaces, podemos adivinar que aquí, lo que hay que hacer, es intentar destruir los tanques de tus rivales antes de que ellos hagan lo propio. Otro modo de juego es el de Multiplayer Cup y es para 3 ó 16 jugadores. Más que nada es una competencia de destrucción de tanques un poco más organizada que Battle Arena, pues sólo se pueden enfrentar uno contra otro y no todos contra todos como en el anterior modo.







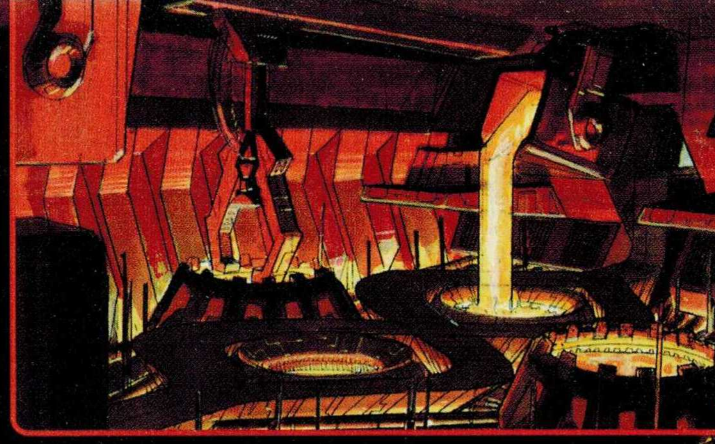


El secreto para ganar en este juego es elegir correctamente la moto con la que vas a competir. Al iniciar, tú tienes la posibilidad de escoger de entre 10 distintas motos las cuales son: G-Spark, Boomsta, Mooga, Grimace, Wraith, Surge, Zeo-Max, Vex, Freeker y Velofire; a diferencia de otros juegos en los que al elegir la moto se siente una gran diferencia entre ellas por sus características, siendo esto un motivo demasiado importante para elegir, podemos decir que en XG2 no es así, pues aunque las características de cada moto son importantes y se siente la diferencia, no es algo crucial y de hecho podemos decir que no existe mucho problema al acostumbrarte si cambias de una moto a otra, pues los elementos básicos de movilidad son muy parecidos (un gran acierto por parte de los programadores). Sin embargo, podemos decir que hay motos con las que es más fácil competir; para nosotros las dos mejores motos de las primeras 10 son G-Spark y Velofire.



Y decimos de las primeras 10 motos porque todavía hay la posibilidad de obtener 3 motos extras, las cuales son: Venom, Wasp y Spectre (siendo ésta última la de mejor Status en todo el juego). Estas motos las obtienes al terminar cualquiera de los circuitos en primer lugar de puntos, sin importar la dificultad. Estas son las mejores 3 motos, pero no puedes abrir algunas opciones o ganar cosas si corres con ellas.





El juego de Extreme G 2 cuenta con 12 pistas diferentes, para que ahí puedas correr en los modos de juego que mencionamos casi al principio del análisis. Sin embargo eso no es todo, ya que cada pista tiene 3 variaciones distintas y es por eso que la gente de Acclaim señala que el juego tiene un total de 36 pistas. Hasta cierto punto esto es válido, pues aunque generalmente la esencia de la pista se mantiene en cualquiera de las 3 variaciones que se le pueden hacer, las variaciones que le hicieron los Programadores / diseñadores de Probe, hacen que la pista no sea monótona y en algunos casos agregan nuevos elementos a ese recorrido. Cabe señalar que estas pistas tienen elementos muy padres que hacen que te adentres en la onda futurista en la que se desarrolla Extreme G2. También los efectos gráficos que se emplearon, superan por mucho a lo logrado en el primer juego (estamos hablando de las múltiples fuentes de luz, los efectos de humo, pero sobre todo a las texturas, pues este juego se ve muy rico en este aspecto).







ARMAS

En cada pista es normal que veas unos íconos regados. Estos íconos son armas e ítems que puedes recoger y usarlos en contra de tus rivales. De estas hay una buena cantidad. Lo interesante en este caso es que algunas de estas armas las puedes hacer más poderosas dependiendo cuántas veces la hayas tomado en una sola pista.





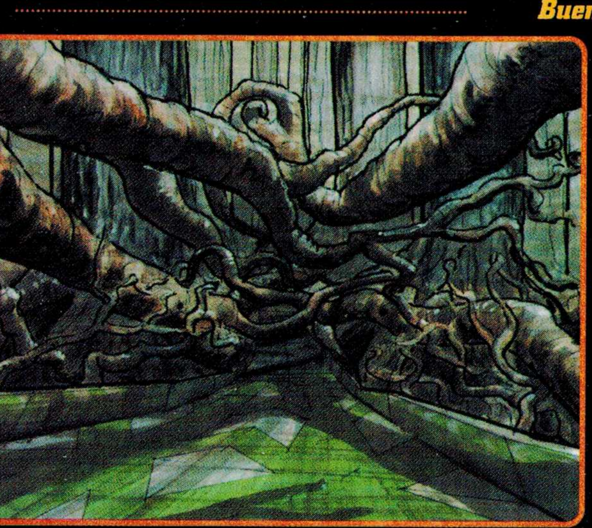
Por ejemplo, los Homing Missiles al tomarlos por primera vez sólo aparece uno de ellos, pero si vuelves a tomarlos ahora te darán 2, 3 y así hasta un máximo de 5 misiles. Efectos similares los tenemos con las otras armas e ítems.



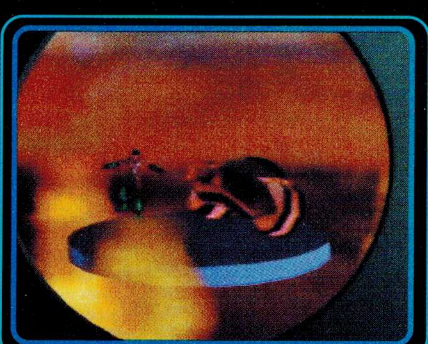
Las armas las usas con el botón C-Derecha, pero es aquí donde tenemos un elemento innovador muy importante: Si el arma que tomaste no es tu predilecta y puede impedir que tomes otra mejor que está más adelante, te puedes deshacer de ella con simplemente presionar el botón C-Izquierda.

Una de las ventajas de las armas, es que realmente le puedes causar mucho daño a ciertos enemigos, tanto, que los puedes poner fuera de combate en una pista y así, ellos al finalizar no obtendrán puntos. Eso es muy bueno si puedes hacerte cargo de tu más próximo perseguidor en puntos, para mantener un cómodo liderato.





Bueno, pues tenemos aquí un excelente juego en varios aspectos. La movilidad es muy buena, los gráficos son de los que podríamos llamar "de siguiente generación" en lo que a programación del N64 se refiere. La música no es excelente pero sí buena y cumple con su cometido, pero sobre todo nos parece un juego entretenido. Es aquí donde los videojugadores tendrán que decidir -retomando el tema que manejábamos al principio de este "A fondo"- si lo que quieren es un juego de alta velocidad (F-Zero) o un juego con muchas pistas y bastante detalle (Extreme G 2). A final de cuentas ambos títulos son excelentes y las opiniones aquí en la redacción, están divididas.

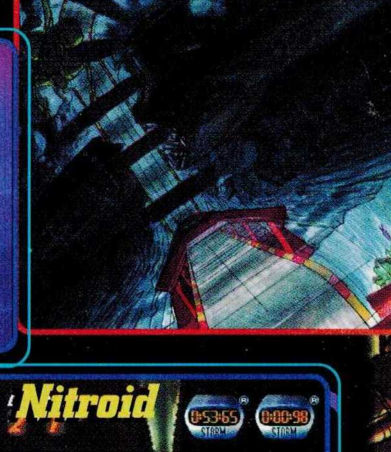




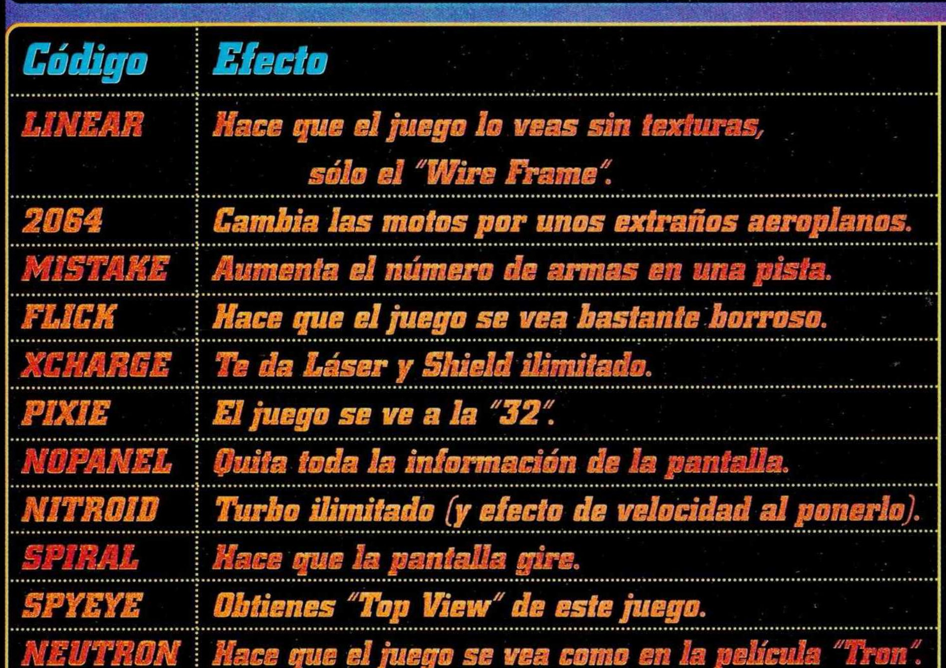


¿Recuerdas los códigos que se usaban en el primer XG? Pues este juego no se podía quedar sin tenerlos y como complemento de este análisis los vamos a publicar. Estos códigos son nombres que se deben introducir en la pantalla de "Customize". A esta pantalla llegas presionando el botón R cuando estés seleccionando tu moto.





Puedes combinar varios de estos códigos y para descontinuarlos tienes que introducir el código de nueva cuenta o apagar el N64, pues se quedarán activos para todos los modos de juego. Para saber si entró bien el código, escucharás una voz que dice: "Extreme".



Código	Efecto
LINEAR	Hace que el juego lo veas sin texturas, sólo el "Wire Frame".
2064	Cambia las motos por unos extraños aeroplanos.
MISTAKE	Aumenta el número de armas en una pista.
FLICK	Hace que el juego se vea bastante borroso.
XCHARGE	Te da Láser y Shield ilimitado.
PIXIE	El juego se ve a la "32".
NOPANEL	Quita toda la información de la pantalla.
NITROID	Turbo ilimitado (y efecto de velocidad al ponerlo).
SPIRAL	Hace que la pantalla gire.
SPYEYE	Obtienes "Top View" de este juego.
NEUTRON	Hace que el juego se vea como en la película "Tron".
XXX	Aumenta la velocidad de las motos.



Spiral



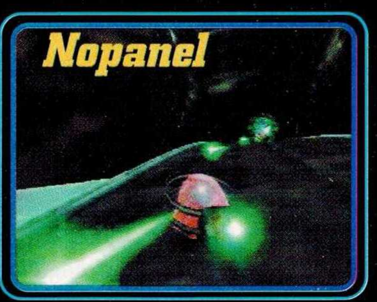














tips de THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME

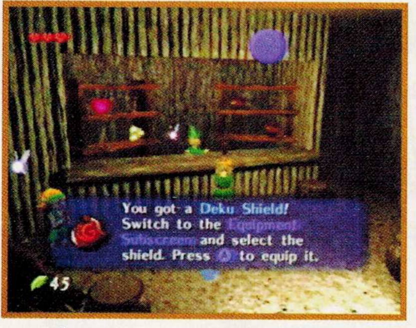
Como sabrás, el pasado Noviembre del ´98 salió a la venta el tan esperado título de Nintendo que ha arrasado con las ventas a nivel mundial y la verdad es que en todos nuestros comentarios nos hemos quedado cortos, ya que el gran equipo del maestro Shigeru Miyamoto la verdad hizo un gran trabajo para el Nintendo 64, todos los efectos, las fuentes de luz, los cinemas en tiempo real, absolutamente todo les quedó a la perfección gracias a casi 3 años de trabajo continuo.



Bien, pues ahora nos toca a nosotros proporcionarte la guía por si te has quedado atorado en algún nivel, ya que verdaderamente en algunas partes sí que tienes que dar bastantes vueltas.

Pues comencemos con la historia: En el primer lugar donde apareces es cuando Link es un pequeño Kokiri marginado, ya que no tiene ninguna hada que lo acompañe, por lo que el "Gran Deku Tree" le manda a Navi para así comenzar la más grande aventura.





Lo primero que debes hacer, es conseguir una espada y un escudo, la espada la encuentras dentro de un pequeño agujero ubicado en el zona Sur del mapa, después recolecta 40 Rupees para comprar el escudo en la tienda de la aldea. No se te olvide equiparlos para poder usarlos.



Ahora sí, presúmele lo que has encontrado a Mido, que se encuentra en la entrada Este del mapa, para que se quite de tu camino y puedas llegar con el Gran Deku Tree, y hables con él para que te pida una gran ayuda.

Ahora te encontrarás en el primer calabozo del juego, aquí ya empiezan los problemas porque salen algunos enemigos y deberás de utilizar las habilidades de Link, para sobrevivir.

1er. Calabozo



Inside Deku Tree

¿Qué necesito para poder entrar?

Kokiri Sword,
Deku Shield

¿Qué hay aquí?

Dungeon Map
Compass
Fairy Slingshot
4 Gold Skulltulas

Muy bien, ahora te explicaremos los Calabozos por pasos para que no te pierdas:

1.- Lo primero que debes de tomar es el Mapa del calabozo, éste se encuentra al principio, sube por las escaleras o por las vainas, ya que el cofre está en el Nivel F2, no creemos que tengas mucho problema.



2.- Entra al cuarto que queda hacia la derecha del cofre del mapa, ahí encontrarás a un "Deku Scrub" del cual tienes que protegerte de las nueces que te arroja, rebótale las nueces con el escudo y atrápalo para que te abra la puerta en donde está la "Fairy Slingshot". Para salir de este cuarto sólo debes pegarle a la escalera que está arriba de la puerta por donde entraste. Recuerda equipar los diferentes ítems en los botones C para utilizarlos.





3.- Ya con la Fairy Slingshot, puedes hacerle frente a las arañas que no te dejan subir hacia el Nivel F3 del calabozo. Ya en dicho Nivel, ve a la derecha y entra en la única puerta de ese piso, pisa el switch que se encuentra a la derecha para que salgan unas plataformas y puedas alcanzar el cofre que tiene el Compass. En la parte sur del mapa de este cuarto, encontrarás la primera Gold Skulltula. Para salir del cuarto, sólo prende un Deku Stick y enciende la antorcha apagada.





4.- Una vez de regreso al cuarto principal del Nivel F3, verás unos hoyos en la telaraña al centro del cuarto, elimina a cualquiera de las arañas y salta tratando de caer en el centro de la telaraña que se encuentra en el Nivel F1.





5.- Entrando en el Nivel B1, verás 2 Gold Skulltulas que podrás agarrar sin ningun problema. Ve hacia el switch que está en la plataforma de enfrente y actívalo para que se prenda la antorcha detrás de ti, prende un Deku Stick y enciende la telaraña que bloquea la puerta. En el siguiente cuarto verás a otro de los enemigos escurridizos, él te dará un buen tip. Para seguir adelante, sólo pégale al ojo que está arriba de la puerta con rejas.









6.- En el siguiente cuarto deberás bucear para activar el switch



que está bajo del agua y así bajará el nivel de la plataforma para que puedas pasar del otro lado, mueve el bloque para subir y pasar al siguiente cuarto. En este cuarto abre la puerta prendiendo las 2 antorchas. Una vez en el próximo cuarto,



¡aguas! con los enemigos que te caen del techo, abre los pasajes cubiertos con telaraña con un Deku Stick (en uno de ellos está la última Gold Skulltula, sin embargo necesitas tener algunas Bomb y el Boomerang o el Hookshot) y entra en el pequeño pasaje. Como te podrás dar cuenta, estás en el primer cuarto del Nivel B1, ahora tira el bloque al agua para que puedas prender un Deku Stick en la antorcha que se encuentra abajo y así prender la telaraña que te abre paso al Nivel B2.

7.- Ya en el Nivel B2, encontrarás a los 3 Deku Scrubs a los que se refería una de estas criaturas en uno de los primeros cuartos del Nivel B1, derrótalos en el orden 2, 3, 1 y te abrirán la puerta hacia el jefe.





8.- Cuando Gohma esté en el piso, tratará de agarrarte con sus patas, cuando se le atoren, tírale un resorterazo en el ojo y sigue golpeándole en el mismo lugar con la espada hasta que se reponga, repite esto hasta que la elimines.



Cuando se trepe al techo, debes deshacerte rápidamente de los enemigos que te arroja.



Al salir del calabozo, el Gran "Deku Tree" te dará la primera Spiritual Stone, la "Kokiri Emerald" y a su vez te pedirá que visites a la princesa Zelda, por lo que deberás dirigirte hacia el castillo del gran reino de Hyrule, sin embargo, antes de salir de la aldea, tu gran amiga Saria te obsequiará una Ocarina. Ya que llegues a la entrada de Hyrule Castle y pases el Market, te percatarás que el camino hacia el castillo está bloqueado (de noche aparecerá Malon, muy cerca del camino de regreso a Market, quien te pedirá que encuentres a





9.- No se te olvide tomar el corazón que aumentará tu línea de vida antes de entrar al portal azul.

Este texto continua en la página 28

¡ACEPTA EL RETO!



El título más aclamado y de mayor venta de todos los tiempos, adquiérelo con tu distribuidor autorizado

Bajo Licencia Atuorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



su papá Talon y te dará el "Weird Egg"). Bien, cuando estés en este punto, debes buscar una enredadera para subir y caminar hacia el lado izquierdo



(sin que te vean los guardias o te sacarán a patadas), para subir por una pared con ladrillos y seguir la corriente del pequeño río, así llegarás hasta la puerta trasera del castillo y encontrarás a Talon quien te



impide que acomodes unas cajas para alcanzar una pequeña entrada hacia los jardines del castillo (como te habrás percatado, cuando tienes por una noche el "Weird Egg", éste se convierte en un "Cucco" con el que despertarás a Talon,



ahora sí acomoda las cajas y entra por el pequeño hueco de la pared). Cuando entres al jardín del castillo, recuerda hacerlo de día ya que de noche es imposible pasar. Una vez en los jardines,



avanza sin que seas visto o te regresarán a la puerta trasera, después de pasar unos cuantos guardias, llegarás hasta Zelda. La princesa hablará con Link y le



dará una carta con su firma, a su vez conocerá a la "guarura" de Zelda, Impa y le enseñará una gran melodía. Ahora regresa a Kokiri Forest y entra a Lost



Woods para llegar hasta Sacred Forest Meadow (sólo entra por los túneles en donde escuches más fuerte la música), para encontrar a Saria y que te enseñe Saria's Song. Muy bien, ahora dirígete hacia Kakariko Village y en la parte norte del mapa, encontrarás el camino hacia Death Mountain custodiada por un guardia, enséñale la carta y te abrirá paso. Regresa al Market para obtener el Hylian Shield y ahora sí, sube todo el camino de "Death Mountain" hasta llegar con los Gorons y a su aldea. Una vez en Goron City llega hasta el nivel más bajo de la ciudad y utiliza la ocarina con Zelda's Lullaby para abrir la puerta en donde se encuentra el gran jefe.





El secreto aquí es tocar una melodía que le agrade al malhumorado Darunia para que te dé el Goron's Bracelet. Ahora ve con el Goron que está afuera de



Goron City, toma una Bomb Flower y arrójala hacia la entrada del Dodongo's Cavern para que puedas entrar a repeler esta amenaza en el 2do. calabozo.

2do. Calabozo
Dodongo's Cavern

¿Qué necesito para poder entrar?

Zelda's Lullaby, Saria's Song, Goron's Bracelet

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Bomb Bag
-5 Gold Skulltulas

1.- Abre la pared de piedra con una bomba.

2.- Dirígete hacia la plataforma central y salta hacia la izquierda, toma una bomba para volar la pared que descubrirá el cofre donde está el mapa.



3.-Corre hacia el lado opuesto del Mapa, explota la otra pared que te mostrará el camino a seguir. Al llegar al fondo



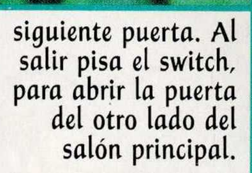


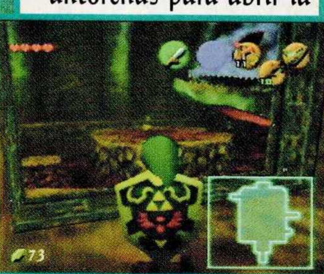
del corredor, jala una estatua, ponla sobre el switch y así llegar a enfrentarte con los guerreros lagartija.

4.-Nos seguimos con los Dodongos, a estos pégales en la cola con la resortera para mantenerlos en distancia,



como de costumbre tienes que prender las antorchas para abrir la



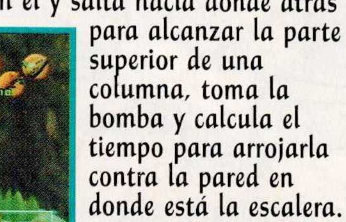


siguiente puerta. Al salir pisa el switch, para abrir la puerta del otro lado del salón principal.

5.-Rompe la puerta de este cuarto, ya que ahí encontrarás el Compass. Para salir de él, bombardea la estatua del centro. Ahora crea una reacción en cadena con las bombas que están en hilera para subir al nivel F2.



6.-En el siguiente cuarto sólo deshaste de los murciélagos, mueve la estatua que está junto a la escalera para activar el switch que abre las puertas. Como te podrás dar cuenta regresaste al salón principal, cruza el puente hasta llegar a un pequeño laberinto, aquí ten cuidado con las navajas que se deslizan y llega hasta un bloque gris, sube en él y salta hacia donde atrás para alcanzar la parte superior de una columna, toma la bomba y calcula el tiempo para arrojarla contra la pared en donde está la escalera.





7.-Pégale al ojo con la resortera para apagar el fuego y prosigue tu camino. Te encontrarás nuevamente a los guerreros lagartija. En el siguiente corredor



volverás a ver flamas, sólo que ahora deberás pegarle a dos ojos para poder pasar. Ahora llega hasta el cofre con la Bomb Bag y activa el



switch que se encuentra adelante.

8.-Al llegar nuevamente al salón principal, sube al puente que está a la derecha y deja caer una bomba en cada uno de los dos hoyos, para darle a los ojos de la estatua del Rey Dodongo y entra por su boca.





9.-En este nuevo cuarto sigue el camino de la derecha, hasta llegar a una escalera de bloques, sube por ella para salir por el camino superior izquierdo del mapa. Empuja el bloque y llévalo hasta el switch, que está en el centro del cuarto. En el siguiente cuarto, deja una bomba en la mancha obscura del piso, para llegar con el jefe.



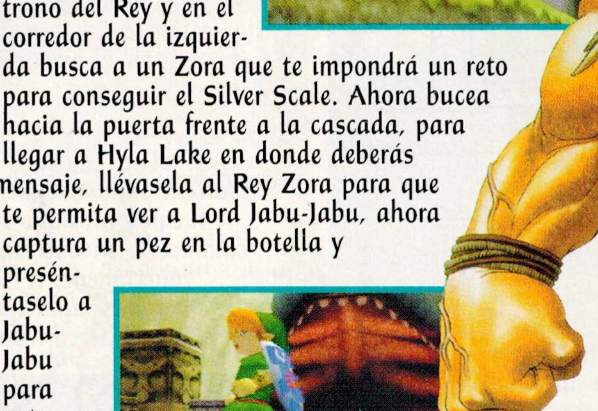
10.- King Dodongo: manténte a una distancia considerable del enemigo, en cuanto habrá su boca enfócalo y lánzale una bomba, para que cuando le explote, estés lo suficientemente cerca para darle unos espadazos, en cuanto se levante pégate a la pared o hacia la lava para que no te aplaste. Ahora síguelo y repite la dosis hasta que logres vencerlo.

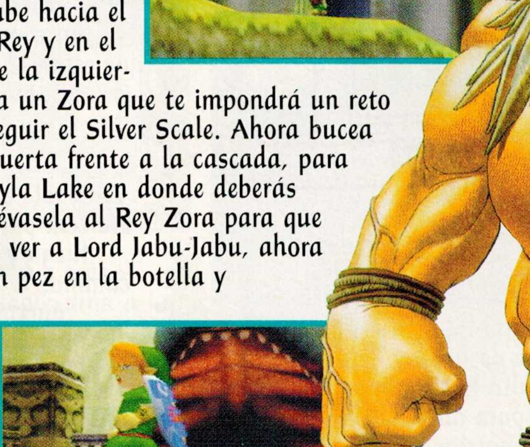




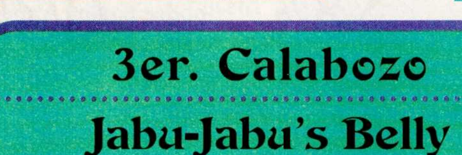
King Dodongo

Al salir de la cueva, Darunia te dará el Spiritual Stone "Goron's Ruby" y ahora ve a Zora's Domain. Para entrar utiliza la Ocarina en frente de la cascada, en seguida sube hacia el trono del Rey y en el corredor de la izquierda busca a un Zora que te impondrá un reto para conseguir el Silver Scale. Ahora bucea hacia la puerta frente a la cascada, para llegar a Hyla Lake en donde deberás encontrar una botella con un mensaje, llévasela al Rey Zora para que te permita ver a Lord Jabu-Jabu, ahora captura un pez en la botella y preséntaselo a Jabu-Jabu para entrar en él.





3er. Calabozo
Jabu-Jabu's Belly



¿Qué necesito para entrar?

Silver Scale, Botella con mensaje, Pescado

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Get the Boomerang
-4 Gold Skulltulas

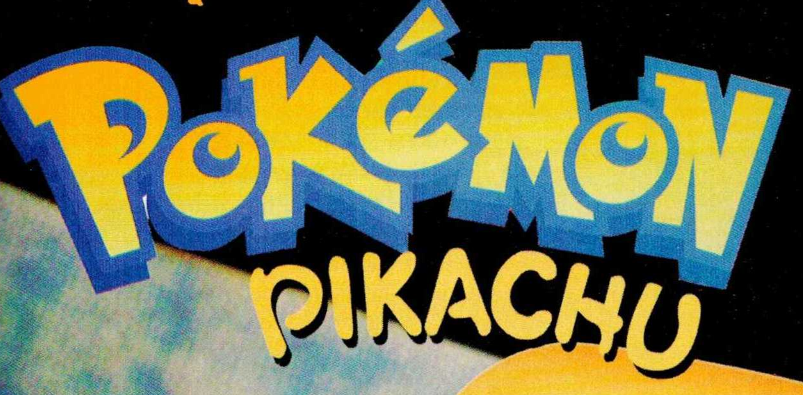


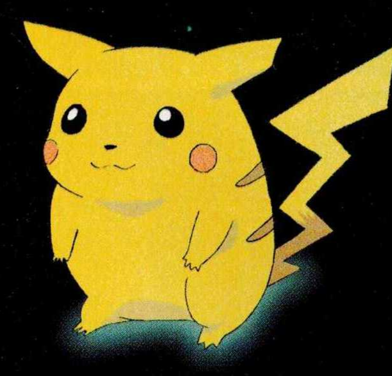
1.-Antes que nada, te advertimos, que en este calabozo hay mucho más acertijos que en los anteriores y por si fuera poco, la gran mayoría de los enemigos tienen un campo eléctrico, por lo que no puedes atacarlos ni con la espada, ni con la resortera, así que tendrás que eliminarlos a palazos. Para abrir la primera puerta debes de pegarle a la membrana que está en el techo.

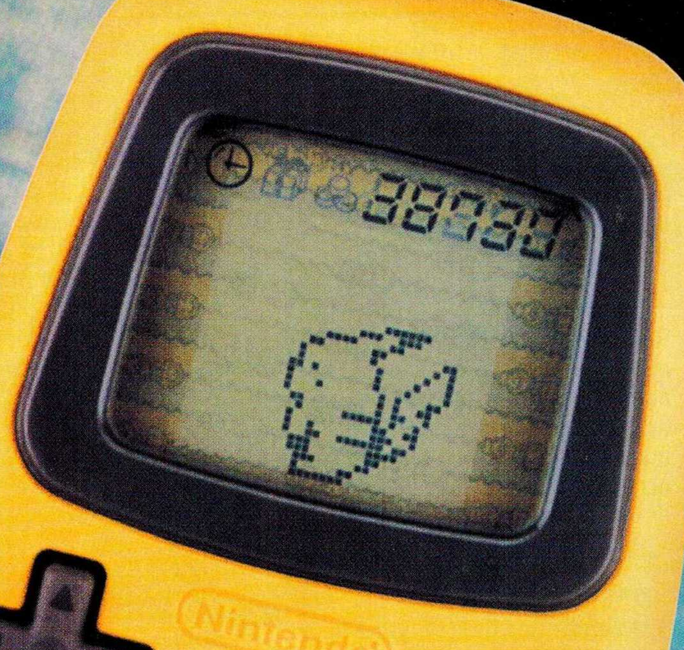


Este texto continúa en la página 32

Una nueva amistad apenas empieza...







¡agítalo!

¡tómalo!

¡úsalo!

¡muévelo!

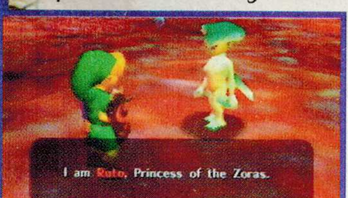
Además cuenta con:
* Contador de pasos.
* Reloj / Despertador.
* Sistema de ahorro de batería.
* Clip sujetador
* Tamaño aprox. 6.5 x 5.5 cm.

Venta exclusiva en las tiendas GIGANTE

PIKACHU el personaje más carismático de POKéMON ahora en su versión pocket.

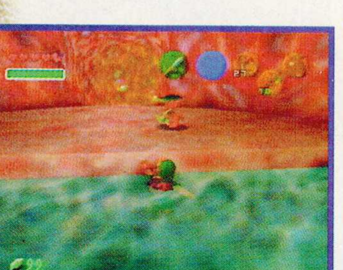
¡Invade tu bolsillo!

Esquiva a los enemigos eléctricos y entra a la puerta del mismo nivel, para encontrar a la princesa Ruto.





2.- Sigue a Ruto por el hoyo a donde cae y habla con ella hasta convencerla de que te acompañe. Levántala en tus brazos y sal por la puerta del mismo nivel. Lo bueno es que puedes aventar a esta princesa caprichosa, incluso para derrotar a los enemigos, sin embargo ten cuidado dónde la avientas.



3.-En el siguiente cuarto (si a eso, se le puede llamar cuarto) arroja a la princesa a la barda de enfrente antes de activar el switch. Al pasar la puerta espera, a que el elevador llegue por ti para regresar al cuarto en donde conociste a Ruto, así que síguete de frente hasta la puerta del otro lado.





4.-En esta zona hay que ser muy precavido, ya que debes pasar varias veces por aquí y todos los enemigos son eléctricos. Toma el primer camino de la derecha y pisa el switch amarillo mientras cargas a Ruto, y así entrar al cuarto donde encuentra el boomerang, regresa al área anterior y ahora toma el camino de la izquierda, hasta encontrar el switch azul en donde deberás dejar a Ruto, para entrar al siguiente cuarto. En dicho cuarto deberás pegarle al punto débil de un tendón hasta cortarlo y así obtener el Mapa.





5.-Regresa por Ruto y entra al primer túnel hacia la derecha que veas, en este cuarto deberás romper todas las burbujas antes de que se te acabe el tiempo, para lograr conseguir el Compass. Dirígete hacia el cuarto del lado opuesto (cerca del switch amarillo) para encontrar el otro tendón y así abrir el camino central. Entra a la puerta del camino que está en medio, vence a los enemigos eléctricos y corta el último tendón.





6.-Regresa al cuarto, donde conociste a Ruto y déjate caer en el segundo hoyo a la derecha (donde antes había un tendón) y entra en la puerta que está en el mismo nivel para encontrar la Spiritual Stone y un gran pulpo.

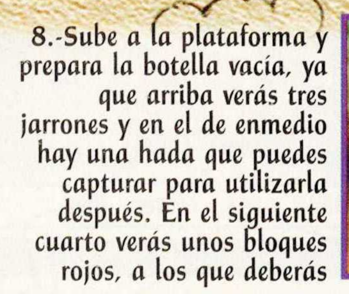


7.-Subjefe: Enfócalo y pégale con el boomerang para congelarlo por unos segundos y trata de hacer que la plataforma del centro quede entre él y tú, cuando se recupere corre en el mismo sentido que él utilizando saltos laterales y rodadas para alcanzarlo y pegarle en la espalda con el boomerang, así mostrará su punto débil, para que le pegues con la espada. Sólo repite la dosis hasta derrotarlo.





8.-Sube a la plataforma y prepara la botella vacía, ya que arriba verás tres jarrones y en el de enmedio hay una hada que puedes capturar para utilizarla después. En el siguiente cuarto verás unos bloques rojos, a los que deberás congelar con el boomerang, para subir en ellos y alcanzar el siguiente cuarto. Salta al bloque que está solo para que te baje un nivel, toma una de las cajas que están cerca y déjala sobre el switch azul, para pasar por la puerta. Aquí derrota a todos los enemigos para que no te den lata y sube por lo que parece una enredadera, enfoca el switch que está en el techo y lanza el boomerang, para abrir la última puerta.

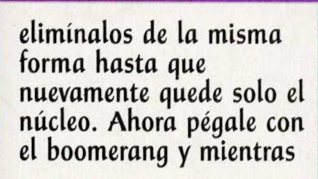






9.-Barinade: Esta criatura eléctrica tiene muchos ataques, por lo que tienes que estar muy pendiente de lo que hace. Antes que nada corta sus extremidades que están pegadas al techo, después pégale al núcleo y deshaste de las partes que se separan de ella, antes de que se vuelvan a incorporar. Una vez que ya te deshiciste de ella sacará más ayudantes, elimínalos de la misma forma hasta que nuevamente quede solo el núcleo. Ahora pégale con el boomerang y mientras está débil, atácala con la espada, repite la última parte hasta que logres erradicarla.











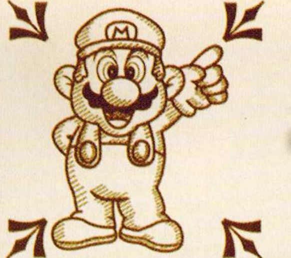


Ruto te dará la última Spiritual Stone "Zora's Sapphire". Ya con las 3 Spiritual Stone, es hora de que regreses a ver a Zelda.

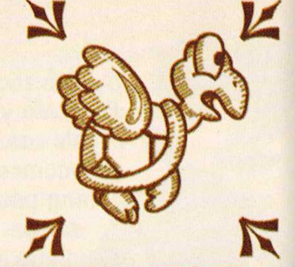


Bien pues hasta aquí llega la primera parte de estos Tips para The legend of Zelda: Ocarina of Time, esperamos que te sea de mucha utilidad, desgraciadamente no podemos poner todo porque si no sería como un especial y no como parte de la Revista, así que te pedimos paciencia, ya que todas tus dudas serán resueltas en su momento.









Nintendo y sus juegos para este año

NOVEDADES

Recientemente Nintendo anunció varios títulos que tienen como personajes principales a varios de sus personajes más populares y en algunos casos ¡a todos los personajes populares! (Sigue leyendo y verás por qué).

Primero que nada, tenemos el juego de Mario Party. Este título se basa en los populares juegos de mesa y del cual hablamos en este ejemplar (de hecho, hasta portada tenemos) así que mejor pasemos a ver los otros juegos.

Mario Golf: No es la primera ocasión en la que Mario y su hermano Luigi hacen su aparición en un juego de Golf; los que tengan algo de tiempo jugando sistemas de Nintendo, recordarán que antes habían aparecido un par de juegos con las mismas características. El primero de ellos es "Golf" para el GB el cual apareció en Febrero de 1990 y el NES Open Tournament Golf el cual apareció para el NES en Septiembre de 1991. Una de las características de los juegos de Golf de Nintendo es que aunque mantienen los elementos básicos de este deporte, lo hacen de una forma no tan compleja como lo es el deporte original, haciéndolo un juego muy entretenido de jugar y fácil de entender (aunque eso no quiere decir que no se apegue a la realidad). Este juego recientemente fue anunciado para el mercado Japonés, Nintendo de América no se tardó mucho en anunciar que también estará disponible para nuestro continente aproximadamente a mediados de año. Los gráficos son muy padres y más o menos del estilo de Mario Kart en el sentido que toman los elementos característicos de los juegos de Mario. Para rematar podemos decir que será hasta para 4 jugadores y tendrá 128 Megas.





Smash Brothers

Smash Brothers: ¿Un juego de peleas donde los personajes principales son Mario, Kirby, Samus, Link y hasta Pikachu? Pues por muy extraño que suene, así es. Bueno, en realidad no se trata de un juego de peleas como los que todos conocemos donde puedes hacer combos de más 20 golpes y con extrañas secuencias para ejecutar un combo. Smash Brothers más bien entra en un género raro de pelea/entretenimiento, pues aunque sí hay un poco de violencia física al golpear a tus adversarios, el objetivo no es desmayarlos, sino sacarlos de una superficie. Lo divertido de este juego viene cuando compiten los 4 jugadores simultáneos: ¡Se hace un total desorden! Este suena como un juego bastante prometedor, sin embargo NOA aún no ha confirmado si lo piensa distribuir en norteamérica.

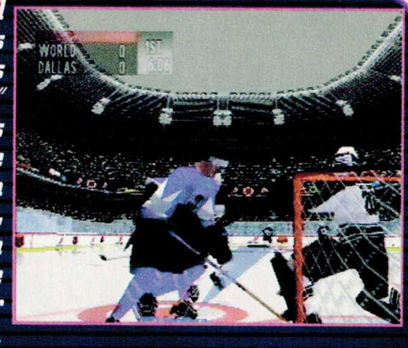
Por cierto, otros anuncios que NOA ha hecho son la distribución en nuestro continente del juego Ogre Battle 3 y del cual ya habíamos hablado con anterioridad en esta sección. Para los que leyeron acerca de ese juego, les podemos decir que se trata de un juego de estrategia / RPG donde controlas un ejército de distintas personalidades, pues en él puedes incorporar guerreros, hechiceros, clérigos y hasta brujas. Las batallas son mediante comandos y contra "ejércitos" parecidos al tuyo. También Nintendo tiene confirmadísimo para este año algunos títulos muy interesantes y para muestra tenemos que el anunciado desde hace muchísimo tiempo, por fin llegará este año al N64, estamos hablando de Donkey Kong Country 64. También por parte de Rare este suena como un año muy importante, pues 2 juegos que también se verán son: Perfect Dark y Jet Force Gemini. Ambos títulos prometen muchísimo y cómo no, si uno ve todo lo que ha hecho Rare el año anterior, no se puede esperar algo menos para este 99.



Continúa en la página 88

a fondo

Pues, aunque ya estamos en el segundo mes de 1999, desde finales del año pasado aparecieron varios títulos de deportes con el "apellido" '99, o sea, diseñados para que los disfrutes durante este año. Uno de ellos es NHL Breakaway 99, la secuela del título de Hockey NHL Breakaway 98, de la compañía Acclaim. Pero, para no aburrirte con introducciones, mejor echémosle un ojo.

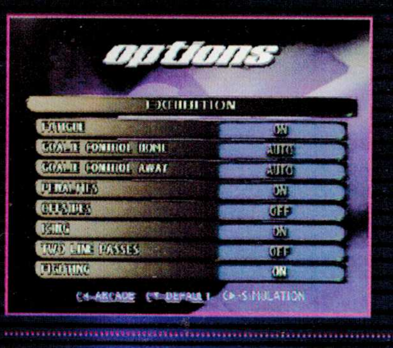




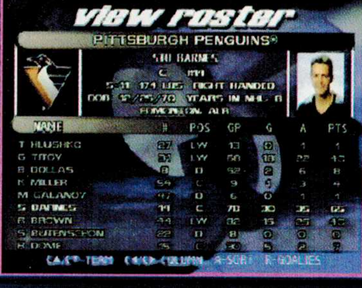
En la pantalla principal puedes elegir el modo de juego, además de entrar a los menús Options, Team Rosters, User Records y Controller Configuration.



En Options puedes cambiar muchos aspectos de los partidos, como el tiempo o la dificultad; y puedes activar otras cosas, como los pénaltis, los offsides o las peleas. Hay tres tipos de "pre-configuraciones", Arcade, Default y Simulation; dependiendo de cuál elijas, se activarán o desactivarán de forma distinta las opciones.



En Team Rosters puedes ver las estadísticas de los jugadores de cada equipo (por cierto, tanto los nombres de los equipos como los de los jugadores son lo más apegados a la realidad), también puedes realizar intercambios y hasta crear jugadores con las características que quieras y estos cambios los puedes guardar en tu Controller Pak. A diferencia de otros modos de Create Player de otros títulos, aquí no puedes cambiar las características físicas, sólo la posición que desempeña el jugador y muchos datos estadísticos (como los que traen las Trading Cards), como fecha y lugar de nacimiento, estatura y peso, etc.



En Controller Configuration cambias la función de cada botón para que te acomodes mejor, en caso de que la posición de los botones que viene establecida no te satisfaga. Como ves, sólo usas ocho botones y la variación de su uso depende de la situación en la que te encuentres, ya sea ofensiva o defensiva.



Son seis modos de juego en los que puedes participar: Exhibition, Season, Playoffs, Intl. Playoffs, Shootout y Practice (dentro de Play Mode está la opción de "Credits", por si quieres ver quiénes fueron los... programadores del juego).





Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por



96 megabits

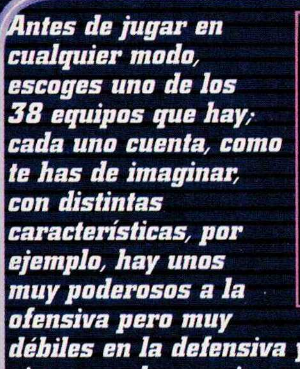
Memoria

Deportes Hockey

Categoría

Diciembre 1998

Fecha de Salida



Antes de jugar en cualquier modo, escoges uno de los 38 equipos que hay; cada uno cuenta, como te has de imaginar, con distintas características, por ejemplo, hay unos muy poderosos a la ofensiva pero muy débiles en la defensiva y viceversa; hay equipos que son muy poderosos en cualquier aspecto y otros que de plano son los "Bonus" o la "botanita".



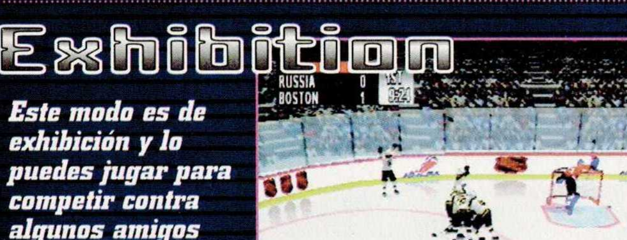


Después de haber elegido a tu escuadra, pasas a la pantalla de "Setup", donde ves alguna información del partido (dónde se va a jugar y quién será el árbitro). También puedes cambiar la alineación inicial del equipo y las estrategias que se usarán.



Exhibition

Este modo es de exhibición y lo puedes jugar para competir contra algunos amigos para divertirse o contra el CPU y te sirve de entrenamiento.

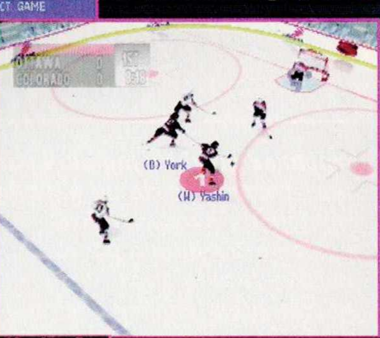




Season

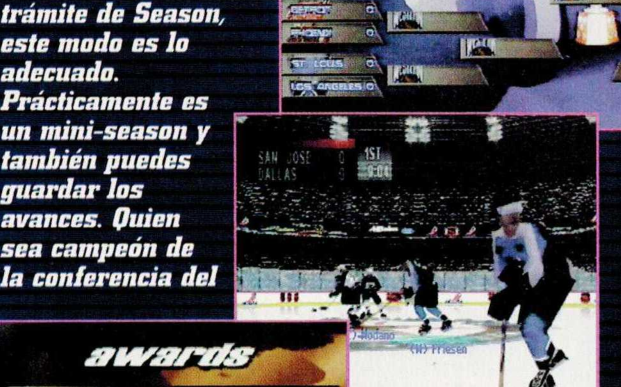


Aquí juegas una temporada completa jugando contra casi todos los equipos. Al final pasan a los Playoffs quienes hayan ganado más partidos. Este modo es bueno pues, si usas Controller Pak, puedes guardar los avances y conforme vas jugando vas adquiriendo más experiencia y al final te vuelves muy bueno en este juego. Puedes ver el calendario para saber cuándo y cuántos partidos disputarás. Hay cuatro tipos de calendario: 98-99 NHL, Random 82 Game, 40 Games y 26 Games.

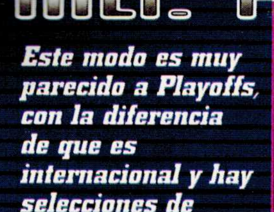


Playoffs

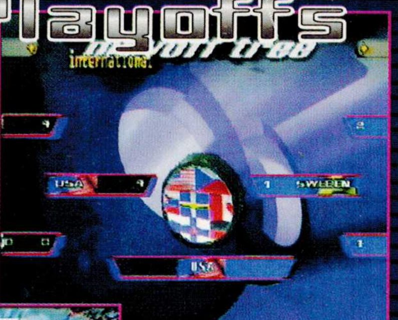
Por si te quieres ahorrar todo el trámite de Season, este modo es lo adecuado. Prácticamente es un mini-season y también puedes guardar los avances. Quien sea campeón de la conferencia del Oeste se enfrentará al campeón de la conferencia Este.



Intl. Playoffs



Este modo es muy parecido a Playoffs, con la diferencia de que es internacional y hay selecciones de países como Canadá, E.E.U.U., Finlandia, Alemania, Rusia, Eslovaquia, República Checa y Suecia.





Este modo es el equivalente a "Penalties" en un juego de soccer, aunque hay algunas diferencias. También son cinco tiros los que puedes hacer, pero aquí no es a "balón" (o a disco) parado, ya que el jugador que va a tirar, estará al centro de la pista y cuando silbe el árbitro, tendrá quince segundos para hacer lo que quiera antes de disparar a gol.



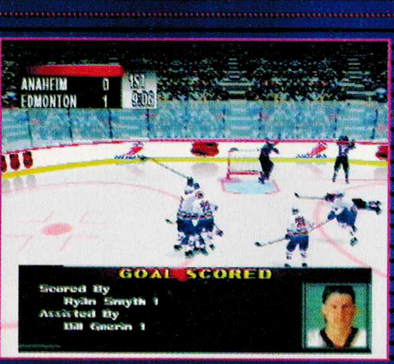


Shootout



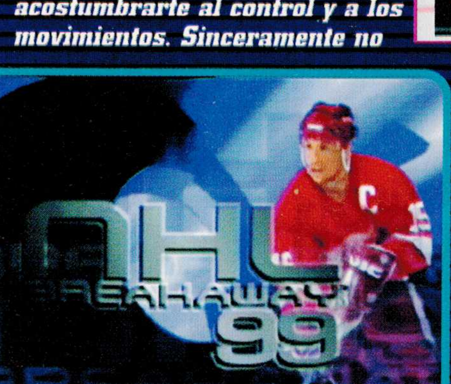


Practice



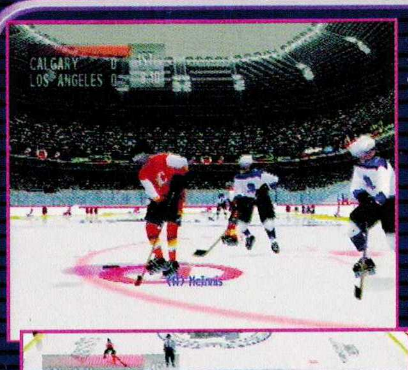
Pues aquí no hay mucho qué explicar, sólo que es un modo donde puedes practicar muchas jugadas para que al momento de un partido importante puedas salir victoriso. Es bueno para acostumbrarte al control y a los movimientos. Sinceramente no existe mucha diferencia con Exhibition.







A grandes rasgos, la movilidad es muy buena, aunque no es muy diferente a la versión anterior, pues únicamente fueron arreglados algunos detalles.



Hay muchos tipos de perspectivas para apreciar la acción. Aunque hay veces en las que la diferencia en vistas no es mucha y por lo general cuando te acomodas con una te olvidas de las demás, las cámaras que aquí encuentras, casi todas, son muy útiles. En total son: High Cam, Side Cam, Retro Cam, High 45, TV Cam, On Ice Cam, Lo Cam, Med Cam y Penalty Cam.



En cuanto a la música, pues no es nada espectacular y cumple con el cometido de no dejar que juegues en silencio. Y los efectos de sonidos, como la narración del partido o el organillo para amenizar, son muy buenos, pero tampoco son la gran cosa.



Los gráficos no están mal, pero son muy parecidos a los de NHL '98 y creemos que pudieron mejorar.







Como conclusión, es bueno decir que esté es de los mejores juegos de Hockey para el N64 (tomando en cuenta que no hay mucho de dónde escoger). No cambió mucho de su predecesor, NHL '98, quizás la diferencia está en el "update" a las fichas estadísticas de los equipos y de los jugadores. Aunque no es tan mal juego, es una lástima que este deporte no sea tan popular en América Latina y ese puede ser un factor para que NHL Breakaway 99 parezca un mal título. Tiene muchos detalles, como las peleas (igual que en la versión anterior, hasta tienen su barra de energía tipo Street Fighter) o cuando rompes los cristales, pero a veces es aburrido (lo malo es que el menor tiempo que puedes jugar son 5 minutos). En fin, si te gusta la rudeza del Hockey sobre hielo, ya sea verlo por TV, practicarlo, o si de plano te gustan todos los juegos de deportes, NHL Breakaway '99 es una buena opción.





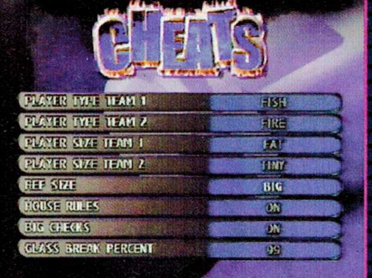


Aprovechando que estamos inspirados, te vamos a dar algunos trucos para que aproveches totalmente de este juego tan rudo.

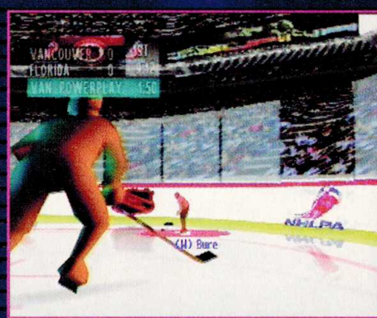


Cheat Menu

En cuanto aparezca la pantalla principal, presiona rápidamente: C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, R y R. Si marcaste la clave correctamente, escucharás un sonido y la opción Cheat Menu aparecerá en la parte de abajo de la pantalla.



En este menú puedes cambiar el uniforme de los jugadores, así como el aspecto físico (gordos, bajitos, altos, etc.) También puedes cambiar el tamaño del árbitro, activar las House Rules y los Big Checks, además de aumentar la sensibilidad de los vidrios (para que se rompan más rápido) o hacer que los jugadores pierdan más piezas de su uniforme al ser golpeados.



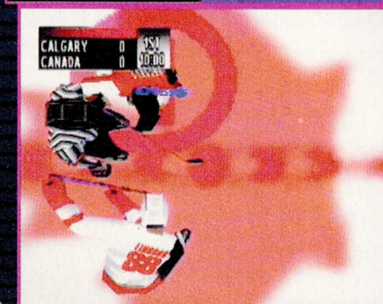




Extra Bonus Points

En la pantalla Season Menu, introduce esta secuencia: C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha y R. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido y cada vez que hagas el truco, tendrás automáticamente 100 Bonus Points. Estos puntos son útiles para comprar prospectos o reducir la gravedad de los castigos que te impongan en un partido.





Random Select

Y si quieres que el CPU eliga a tu equipo al azar, presiona L y R simultáneamente. Esto sirve para elegir al equipo del CPU también.



Estamos seguros que estos trucos te van a ser muy útiles y podrás disfrutar aún más de este interesante (y un poco rudo) título.

Congela el precio de tu revista favorita y ahorra hasta el 35%

1 título **25%** de descuento

2 títulos **30%** de descuento

3 títulos en adelante **35%** de descuento

Esta promoción es válida hasta el 15 de marzo de 1999



Oferta única: $300.00



25% de descuento x 1 título $390.00
30% de descuento x 2 títulos $364.00
35% de descuento x 3 títulos $338.00

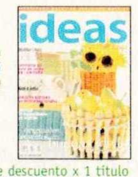
25% de descuento x 1 título $108.00
30% de descuento x 2 títulos $100.80
35% de descuento x 3 títulos $ 93.60



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00

25% de descuento x 1 título $270.00
30% de descuento x 2 títulos $252.00
35% de descuento x 3 títulos $234.00





25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00

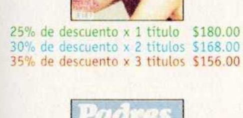
25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00





25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00





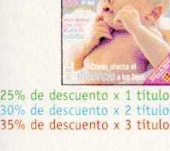
25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00

25% de descuento x 1 título $ 90.00
30% de descuento x 2 títulos $ 84.00
35% de descuento x 3 títulos $ 78.00





25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00

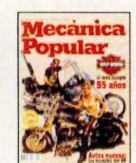


25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

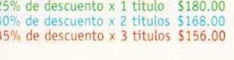






25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00







25% de descuento x 1 título $108.00
30% de descuento x 2 títulos $100.80
35% de descuento x 3 títulos $ 93.60

25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $ 90.00
30% de descuento x 2 títulos $ 84.00
35% de descuento x 3 títulos $ 78.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00





25% de descuento x 1 título $225.00
30% de descuento x 2 títulos $210.00
35% de descuento x 3 títulos $195.00

25% de descuento x 1 título $225.00
30% de descuento x 2 títulos $210.00
35% de descuento x 3 títulos $195.00

SUSCRIPCIONES

MI NOMBRE:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: **ESTADO:**

CÓDIGO POSTAL: **TELÉFONO:** (   )

SÍ, DESEO ADQUIRIR: ◯ 1 TÍTULO ◯ 2 TÍTULOS ◯ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

REGALO PARA:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: **ESTADO:**

CÓDIGO POSTAL: **TELÉFONO:** (   )

SÍ, DESEO REGALAR: ◯ 1 TÍTULO ◯ 2 TÍTULOS ◯ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

REGALO PARA:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: **ESTADO:**

CÓDIGO POSTAL: **TELÉFONO:** (   )

SÍ, DESEO REGALAR: ◯ 1 TÍTULO ◯ 2 TÍTULOS ◯ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

FORMA DE PAGO: **TOTAL A PAGAR: $**

CHEQUE ◯ **GIRO POSTAL** ◯ **CHEQUE BANCARIO** ◯

A NOMBRE DE EDITORIAL TELEVISA, S.A. de C.V.

BANCO EMISOR

TARJETA DE CRÉDITO:

VISA ◯ **MASTER CARD** ◯ **AMERICAN EXPRESS** ◯

NÚMERO:

FECHA DE VENCIMIENTO:

FIRMA AUTORIZADA:

En caso de que necesites más cupones de regalo, anexa una fotocopia de estas suscripciones.

Cómo ordenar

Para saber el precio que debes pagar por cada suscripción **con descuento,** sigue estas indicaciones:

1 título	considera el precio en **verde**	(**25%** de descuento)
2 títulos	suma las cantidades en **azul**	(**30%** de descuento)
3 títulos (o más)	suma las cantidades en **rojo**	(**35%** de descuento)

- Si lo deseas, puedes optar por varias suscripciones a la misma revista.
- Esta campaña no incluye ediciones especiales.
- National Geographic mantiene en todos los casos el mismo descuento. Incluida con otras revistas, éstas últimas obtendrán el 30 o 35% de descuento, según sea el caso.
- El primer ejemplar llegará a más tardar en 4 semanas a partir de que recibamos tu orden.
- No olvides llenar claramente el cupón de suscripciones con todos tus datos, y especificar los títulos que deseas tanto adquirir como regalar.
- Para cualquier aclaración o duda, llámanos a los teléfonos antes mencionados y con gusto te atenderemos.

¡No pierdas tiempo!

comunícate ahora mismo al teléfono en el D.F.: **422 20 36** desde el interior, sin costo: **01 800 014 36 00**

envía tu cupón por correo o vía fax al: **261 27 99**

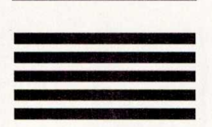
conéctate por e-mail a: **suscripciones@editorialtelevisa.com.mx**

EDITORIAL TELEVISA

Doblar Doblar

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
RE-ETE-DF-014-97
AUTORIZADO POR
SEPOMEX



El porte será pagado por:

Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Departamento de Suscripciones
Apartado Postal 16-097,
02011, México, D.F.





ENGRAPAR ENGRAPAR

previo

MARIO PARTY

Uno de los géneros de videojuegos que son muy gustados por el mercado japonés es el de los denominados "Board" o como lo podríamos traducir: De tablero. Estos títulos se basan a grandes rasgos, en esos populares juegos de mesa como "Risk" o "Monopoly", con la diferencia de que en estos juegos, dependiendo la casilla en la que hayas caído, será el castigo, juego o acción que debas realizar. A nuestra mente llega el último juego de este estilo que vimos, el cual fue el de Tamagotchi para el N64 hace poco más de un año. Bueno, esto viene a mención ya que Nintendo of America recientemente anunció que un título del mismo estilo va a ser traído a nuestro continente.



Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
HUDSON SOFT

128 megabits
Memoria

Acción / Tablero
Categoría

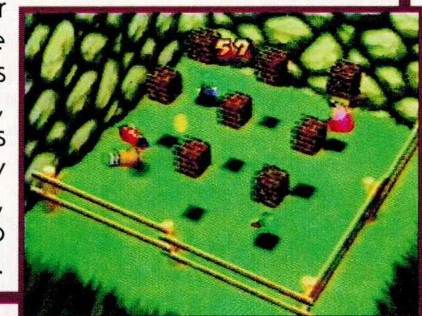
Febrero 1999
Fecha de Salida

El nombre de este título es Mario Party y obviamente fue desarrollado con la idea de ser comercializado solamente en Japón, donde son muy populares estos juegos, pero desde que se trata de un juego bastante entretenido, Nintendo ha decidido venderlo en nuestro continente, lo cual nos parece un experimento interesante pues muchas veces, los videojugadores americanos no disfrutamos de los mismos videojuegos que los japoneses, porque simplemente hay géneros que no los traen a nuestro continente. Por cierto, este título fue desarrollado por Hudson Soft con ayuda de Nintendo. Esta decisión seguramente fue tomada por Nintendo, ya que Hudson Soft es considerada como una compañía muy importante en Japón en lo que a desarrollo de juegos de tablero se refiere, asi que esta experiencia no puede ser despreciada.

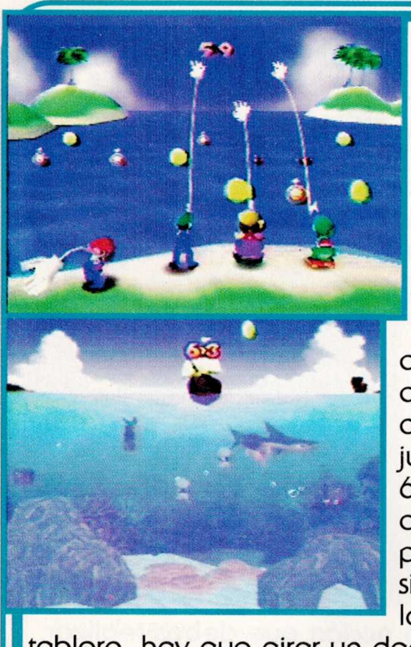




A grandes rasgos, la historia de Mario Party es la siguiente: Debido a que Mario y sus amigos han tenido innumerables aventuras, han comenzado a cuestionarse quién de ellos es realmente una super estrella y la única forma de saberlo es precisamente mediante un buen juego de mesa. Los involucrados en esta disputa son: Mario, Peach, Donkey Kong, Luigi, Yoshi y Wario. Sin embargo estos no son todos los personajes de Nintendo que aparecen, pues hay muchísimos más que hacen apariciones especiales, ya sea para ayudarte, cobrarte dinero o simplemente como colados.

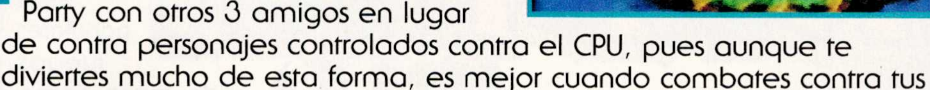








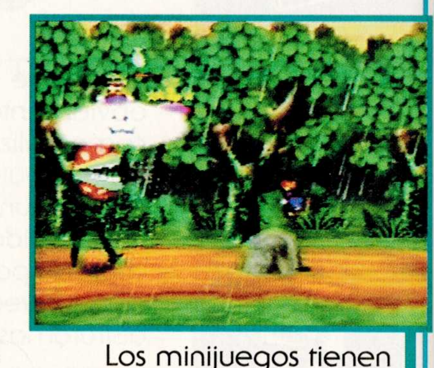
El modo de juego de Mario Party es muy sencillo. Primero que nada debes elegir a uno de los anteriores personajes para jugar con él, después de eso el CPU asignará al resto de los integrantes para que juegues contra ellos, pues en total deben ser 4 los participantes, sin embargo lo mejor es jugar Mario Party con otros 3 amigos en lugar



de contra personajes controlados contra el CPU, pues aunque te diviertes mucho de esta forma, es mejor cuando combates contra tus amigos (¿O no son acaso mejor los juegos de competencia como Mario Kart 64 cuando los juegas con varios amigos?). Bueno, una vez que tu personaje y los otros 3 concursantes han sido determinados, es cuando comienza la aventura. Como en los juegos de tablero, hay que girar un dado para decidir cuántas casillas son las que va a avanzar tu personaje en el tablero. Obviamente no todas las casillas tienen minijuegos, pero sí hay muchas que los tienen.







La parte importante de este juego son los minijuegos, pues como dijimos, en estos es donde vas a obtener tu dinero y tus estrellas. Existe una gran variedad de juegos en los que debes competir. Muchos de ellos involucran a los 4 personajes, compitiendo entre sí para ver quién gana dinero, otros son de 2 contra 2, otros de 3 contra uno y hay hasta de un jugador solamente. Esta gran gama de juegos es la parte más importan te de Mario Party, pues difícilmente podrás verlos todos si juegas una, dos o hasta 3 veces y lo acabas. Seguramente tendrás que jugar varias veces para conocerlos todos.

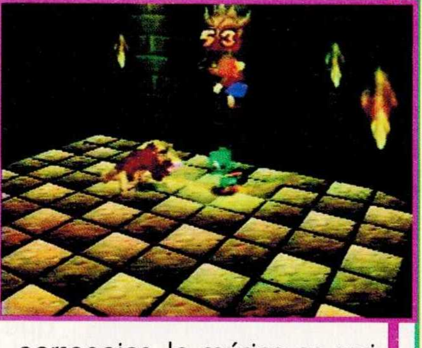


Los minijuegos tienen varios objetivos, primero que nada está el hecho de obtener dinero y también estrellas muy al estilo de Super Mario 64. Las estrellas sirven para determinar quién va a ser el ganador del juego (o lo que es lo mismo: la estrella máxima) y el dinero tiene distintos usos como pagarle a algunos sujetos para que te dejen pasar a otros niveles del juego. En total existen 8 distintos tableros sobre los cuales debes competir y además cuentan con elementos representativos de los personajes que participan en ese juego.





Los gráficos de este título son excelentes y son una perfecta mezcla de varios modos de programación que se han usado en mayor escala en los últimos años como son los gráficos en 3D con texturas y los fondos 2D prerendereados. Todos estos



elementos están tan bien hechos, que de repente será difícil distinguir unos de otros. La música y los efectos de sonido no serán ninguna novedad, pues la gran mayoría han sido tomados de anteriores juegos (en especial las voces y gritos de los personajes, la música es casi la misma, pero con diferentes arreglos).

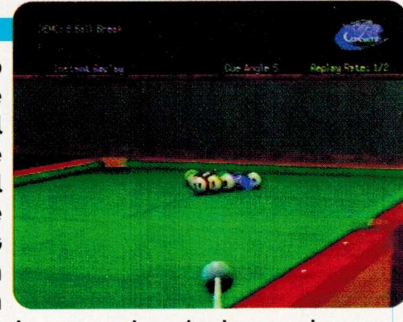


Bueno, finalmente podemos decir en este artículo previo, que Mario Party es un título bastante extraño, pero a la vez muy entretenido. Basta decir que te diviertes mucho simplemente viendo a los que están compitiendo, ahora imagínate cómo se divierten los que están jugando. En próximos números de la revista veremos un poco más a detalle este padrísimo juego que promete bastante.



previo

Celeris es una compañía un tanto desconocida en las plataformas de Nintendo y ahora hace su arribo al Nintendo 64 con este simulador de billar: Virtual Pool 64, el cual es distribuido por Crave Entertainment (lo recordarás por juegos como Robotron 64, Milo's Astro Lanes o Men in Black). Aunque Celeris no se ha dado mucho a conocer, es un poco popular debido a la gran calidad de sus juegos de simulación de boliche y de billar, así que podemos decir que la experiencia respalda este nuevo título para el N64.





Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





Memoria

Simulación Billar

Categoría

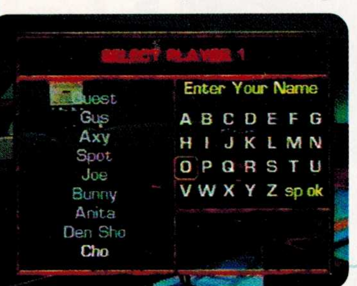
Diciembre 1998

Fecha de Salida

Virtual Pool 64 cuenta con muchas opciones y modos de juego muy interesantes.



Una opción muy buena y que es básica en este juego es la de crear a tus jugadores. Son ocho en total los que puedes crear y conforme los usas, sus habilidades y su score se incrementarán y podrás guardar estos avances en tu Controller Pak. En caso de que no tengas en dónde grabar estos datos, participarás en los torneos como Guest (invitado).



En el menú de Options puedes... ¿adivina qué?... pues ¡personalizar tu juego! (qué raro, ¿no?). Puedes cambiar el tipo de perspectiva, elegir el tipo de música (pop, alternativa, etc.), el tipo de mesa y la sensibilidad del Control Stick, entre otras cosas.





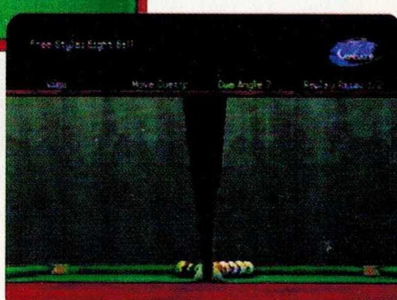
Virtual Pool cuenta con 9 tipos de juego de billar: Eight Ball, Nine Ball, Three Ball, Straight Pool, Ten Ball, One Pocket, Six Ball, Bank Pool y Rotation.

Una vez que has elegido el tipo de juego de billar que quieres, puedes escoger en qué modo de juego quieres participar: Play Match, Play Tournament, Play Free Style y Play Shark Skins. Cada uno tiene reglas distintas y dependiendo de la dificultad de cada uno, será el oponente contra el que competirás y los puntos que ganarás.

El CPU cuenta con 128 oponentes contra los que pondrás a prueba tus habilidades. Cada uno tiene diferente nivel de Status, así que tendrás mucha variedad en cuanto a rivales se refiere.

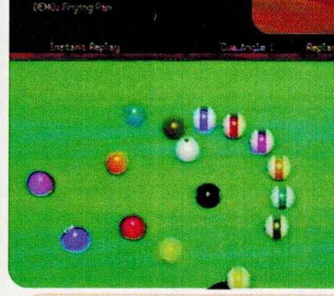


También hay muchos puntos de vista para ver la acción en la mesa de billar. Hay algunos muy

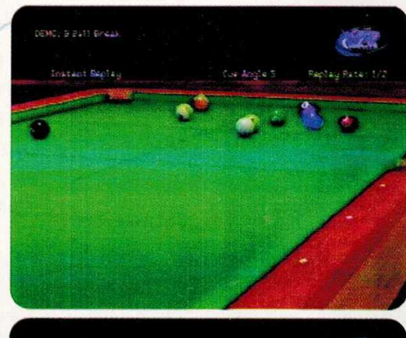


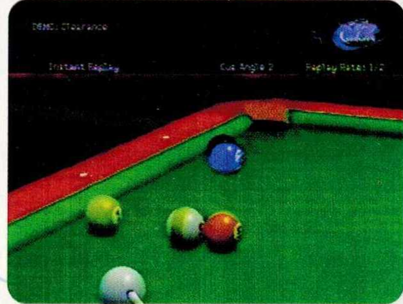
"espectaculares", pero que no son muy recomendables para hacer tiros con mayor exactitud.

Y para los que realmente son expertos en el billar, el CPU cuenta con una base de datos con nombres y características de jugadas famosas. Seguramente los amantes



de este juego querrán poner en práctica estas jugadas de "fantasía".





Siendo sinceros, aunque este es tan sólo un simulador de billar, los gráficos están muy bien hechos, tomando en cuenta que hacer gráficos definidos de muchas esferas en movimiento no es tan sencillo.

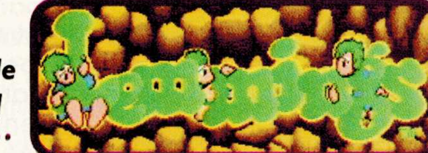
Un punto que no se debe descuidar en este tipo de juegos y en especial si es un simulador, es en la cuestión de los cálculos matemáticos, pues se supone que es la base del billar. Pues en esa cuestión, Virtual Pool 64 está muy bien y gracias a esto se pueden hacer jugadas que en la realidad son posibles.

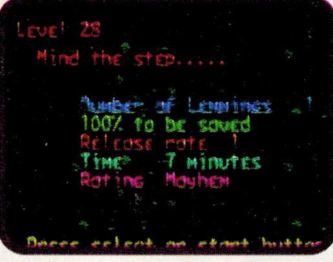
Pues este título es un buen simulador de billar, con mucho realismo y con buenos gráficos, aunque la música deja mucho qué desear (tendrás que bajar el volumen de tu T.V. y encender tu estéreo). Si eres un fanático del billar y conoces las reglas y la forma de jugarlo, Virtual Pool 64 es ideal para ti, pero si nunca has jugado este tipo de títulos, te parecerá un poco aburrido o difícil de entender.

MARIADOS

¿Cuál es el password para la escena 29 de Mayhem en **Lemmings**? **H Mario**

Bueno, pues déjanos decirte que eso va en contra de un buen videojugador, mejor te echamos una mano con esta difícil escena con los pasos a seguir y tú pones lo demás con tu habilidad, porque además sabemos que esta es una escena en la que muchos se atoran. Por si se te perdió el password de la escena 28 aquí está para que lo pruebes rápidamente: MWLGVQJ





Empecemos viendo cuáles son las estadísticas: Un lemming, 100%, Release Rate 1 y 7 minutos.

Ahora sí, vamos con los pasos:

1. Deja que el lemming avance hasta el tope y se regrese; cuando llegue al escalón que está sobre el primer ladrillo volador (donde te muestra la foto), ponlo a que excave hacia abajo con un Digger.



2. Justo cuando caiga, ponlo a construir.



3. Algo muy importante es que si ves que alguna escalera se pasa un poco, dale el poder de Digger para que caiga, pero asegúrate de medir bien el lugar dónde va a caer.

4. Justo cuando caiga, ponlo nuevamente a construir, si ves que se pasa, recuerda poner al Digger.



5. Repite la jugada con las otras dos columnas.



6. Cuando alcance la columna gruesa, ponle el poder de Basher. (Si no le atinas con el Basher, deja que se regrese y ponlo a construir justo debajo de la escalera para que se regrese.



7. Justo en la orilla, pon al lemming Digger para que baje un poco hasta rebasar la primera línea de la columna.



8. Ahora ponlo a construir una escalera para que alcance la siguiente columna y otra vez ponlo de Basher.







9. Cuando pierda el poder (justo antes de caer) pimero ponlo de Digger para bajar un poco y luego que construya una última escalera y nuevamente dale el poder de Basher.(No importa si se regresa, topará con la primera columna)

10. Una vez que esté del otro lado, ponlo a construir justo empezando el cuarto escalón de abajo hacia arriba, donde indica la foto.



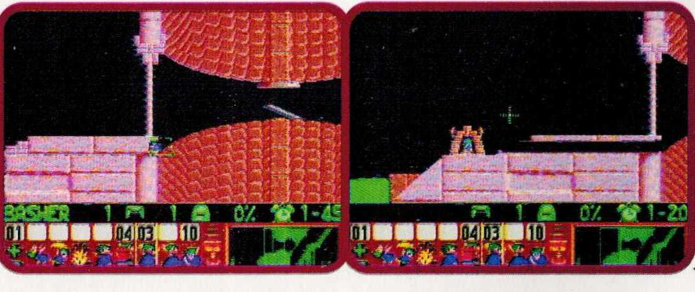
11. Si todo va bien, alcanzará el lugar donde están los dos bloques juntos (posiblemente habrá que darle otro poder de Builder para que alcance bien), dale el poder de Basher.



12. Cuando llegue a las piedras cafés, ponlo a construir para que suba a ellas, si se regresa, ponlo a construir justo en el pasillo anterior las veces que sean necesarias hasta que suba a las piedras, pero recuerda guardar al menos una escalera para más adelante.



13. Ponlo a construir donde indica la foto para que no pise el switch y evitar que sea aplastado.



14. Ponlo a "Bashear" aquí, para que alcance la puerta y su libertad.

Bueno, por fin pasamos esta etapa, ¡pero no te confíes! porque todavía te faltan dos escenas más para que tengas acceso a los niveles especiales Sunsoft, ¡que están para no dejarte dormir! Si te atoras o algún otro lector tiene dudas sobre este juego, no dejen de escribirnos para ayudarlos.

¿Cómo puedo abrir la puerta que está cerrada en Monstro Town del juego **Super Mario RPG**?

Jorge García Durán

Para lograr abrir esta misteriosa puerta, tienes que ir a Moleville y comprarle a este topo un "Firework" (vive casi abajo de la entrada de la montaña), sal de la casa y cámbiale a esta niña el "Firework" por la "Shiny Stone" que te ofrece.









Ahora dirígete a Monstro Town y abre la puerta sin problemas, ya que reacciona con la "Shiny Stone". Adentro te encontrarás con un viajero dimensional de nombre Culex, si lo derrotas, te dará un anillo muy especial, pero te recomendamos que lo retes sólo si llevas un buen juego pues es un enemigo bastante difícil.



¿Cómo le hago para entrar al Course 10 en Super Mario 64?

El reflejo del espejo te da la respuesta.

Alam Ismael Rodríguez Hernández

¿En Super **Mario RPG**, qué es lo que me pide el Gardener en Rose Town y dónde lo consigo?

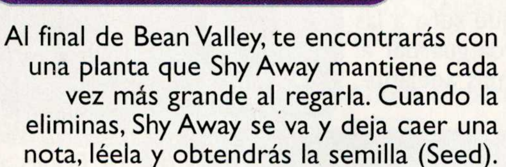
Néstor F. López Velázquez



Este jardinero es de lo peor, pues te dice que ha pasado toda su vida buscando una semilla (Seed) y un fertilizante (Fertilizer), para sembrar una planta en su macetota. Así que mejor te pide ayuda para localizarlas, aquí está la ubicación de estos dos ítems:







Al final de Bean Valley, te encontrarás con una planta que Shy Away mantiene cada vez más grande al regarla. Cuando la eliminas, Shy Away se va y deja caer una nota, léela y obtendrás la semilla (Seed).





Más adelante, en Nimbus Land, Mallow deberá rescatar a sus padres de las garras de Valentina, una vez que lo logres, dirígete al lugar que indica la foto y camina en el aire (no te preocupes, hay un pasillo invisible) hasta que te encuentres nuevamente con Shy Away que te pedirá que lo dejes ir y a cambio te dará el fertilizante (Fertilizer).

Ahora regresa con el Gardener y dale ambas cosas, las plantará y podrás subir a la planta para encontrar ítems muy buenos para Mario y sus amigos.





En la **Game Boy Camera** hay una función de nombre RUN que por más que entro en ella no pasa nada. ¿Ustedes saben por qué?



Pues por muy extraño que parezca, esta opción no tiene ningún tipo de utilidad. Lo único que pasa al entrar, es que aparecen algunas imágenes muy raras (al parecer es un chiste privado de los programadores de Nintendo).

José Luis Varcarcel
Guadalajara, Jalisco

Carlos Alberto Ríos
México, D.F.

MORTAL 4 KOMBAT

Pues Sí: Si las anteriores versiones de Mortal Kombat fueron llevadas al sistema portátil de Nintendo, ¿por qué Mortal Kombat 4 no iba a llegar? Bueno, uno de los principales inconvenientes que nos llega a la mente es el de los gráficos. MK 4 utiliza gráficos en 3D y pues es muy difícil ver este tipo de gráficos en el GB. Sin embargo esto no fue ningún impedimento para que Midway continuara con su sangrienta saga en el GB. Para adaptar este título al GB, fue necesario suprimir los gráficos 3D, así que aquí jugaremos MK a la "antigüita": Con gráficos en 2D y con escenarios del mismo estilo, pero ahora con un plus: El color que se obtiene al jugar en el GBC.

Si has jugado alguno de los anteriores títulos de MK para GB, sabrás que cada nueva versión es mucho mejor a su antecesor. En este caso tenemos un buen sistema de juego, aunque gráficamente no hubo una mejora sustancial.

Compañía: Midway

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Digital Eclipse Software

Memoria: 4 megabit

Categoría: Acción Aventura

Fecha de Salida: Diciembre 1998





Como en todas las versiones anteriores, se han tenido que suprimir algunos personajes. En la versión de GB de MK4 sólo podrás jugar con 8 de ellos de forma normal y también podrás jugar con un personaje oculto. A continuación veremos a fondo a los 8 personajes disponibles, veremos qué onda con el que está oculto y algunos detalles importantes que debes saber sobre Mortal Kombat 4.

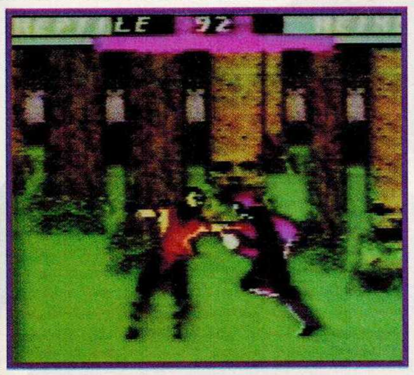
El Control

El control siempre ha sido un gran problema para los juegos de MK desde que estos comenzaron a adaptarse al GB, y más aún, desde que se incluyeron más y más movimientos. En este caso los programadores decidieron arreglar este problema de la siguiente manera:



Con los botones A y B atacas (Patada y Golpe, respectivamente). Al igual que en las anteriores versiones, dependiendo el tiempo que dejes presionado el botón será el tipo de ataque que ejecutes (alto o bajo). La defensa la pones con el botón Start del GB, lo cual es un tanto incómodo, pues está un tanto alejado y luego no da tiempo

MORTAL 4 KOMBAT



de bloquear un ataque.
Para correr, tienes que presionar los botones A y B de forma simultánea, además, debes hacer el control hacia adelante. De esta forma queda libre el botón Select, el cual sirve para poner Pausa.

Personajes

¿Listo para entrar en acción? Sólo elige a uno de los personajes que veremos a continuación y aprende sus movimientos.

Fujin

Fujin es junto a Raiden, una de las divinidades que ha entrado al torneo para enfrentarse a Shinok y así, evitar que lleve a cabo sus malévolos planes, aún exponiendo su propia inmortalidad en el intento.



Movimientos especiales

Shurikenes: Abajo, Adelante, B.
Flip Kick: Abajo, Adelante, A.

Kick Off: Abajo, Abajo, Atrás. **Fatality**

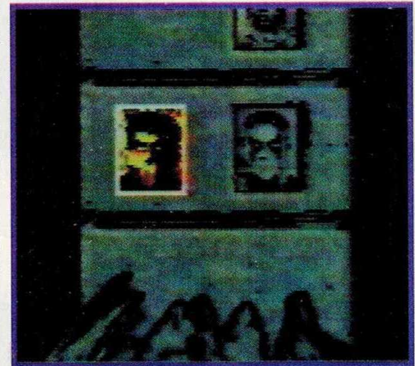
Podemos decir que MK4 para GB se trata solamente de una traslación modesta. Los gráficos no son muy sorprendentes, el modo de juego no tiene demasiadas mejorías del anterior y quizá lo único que se puede considerar muy relevante es que haya sido programado para sacar ventaja de la paleta de colores del GB Color. Fuera de eso, este un título sólo es recomendable para los fans de MK.





Modos de juego

O más bien deberíamos decir modo de juego, ya que MK4 para GB sólo tiene el modo tipo "Arcade", es decir: Elige a tu personaje y prepárate a ganar el torneo. En este único modo de juego, puedes elegir 3 distintas dificultades, las cuales varían en la agresividad de tus rivales y el número de enemigos a los que te vas a enfrentar. Estas dificultades son Novice (5 peleas), Warrior (7 peleas) y Master (9 peleas).



Movimientos especiales

Rising Knee: Abajo Adelante, A.
Air Dive Kick: Arriba, Arriba, A.

Raise and Destroy: Adelante, Adelante, Atrás. **Fatality**

Reiko

Un muy extraño ninja, que de alguna forma es leal a las fuerzas de Shinok. Conocido en la redacción de Club Nintendo como "Robin" es un personaje muy raro, pero también muy letal.



MORTAL 4 KOMBAT

Liu Kang



Liu Kang es... pues Liu Kang. No existe juego de Mortal Kombat en el que no aparezca. Sería como hacer un título de Fatal Fury en el que no saliera Terry. Un personaje bastante equilibrado.

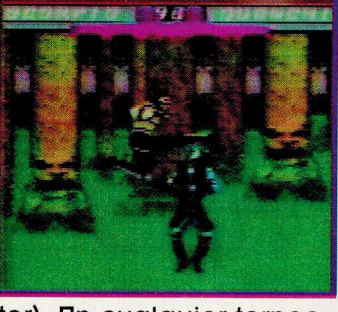


Movimientos especiales

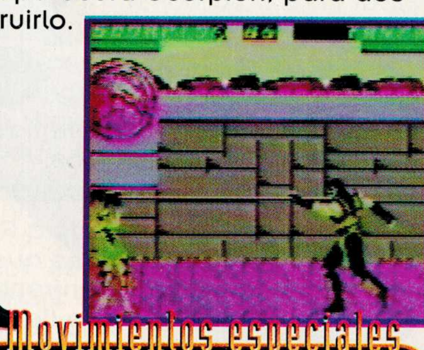
Fireball: Adelante, Adelante, B.
Bicycle Kick: Adelante, Adelante A.

Fatality
Blast: Adelante, Adelante, Adelante, Abajo.

Scorpion



Otro de esos personajes que no pueden faltar en la serie de Mortal Kombat (como Ryu en Street Fighter). En cualquier torneo donde esté Sub-Zero, también aparecerá Scorpion, para destruirlo.



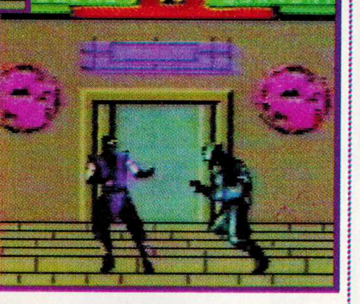
Movimientos especiales

Spear: Atrás, Atrás B.
Teleport Punch: Abajo, Atrás, B.

Fatality
Toasty!: Atrás, Adelante, Adelante, Atrás.

Quan Chi

Un personaje no muy carismático. Es un hechicero que está bajo las órdenes de Shinok o lo que es lo mismo: Es el gato de Shinook. También es muy conocido en la redaccion de Club Nintendo como "El tío Lucas".



Movimientos especiales

Slide Kick: Adelante, Adelante, A.
Tele-Stomp: Adelante, Abajo, A.

Fatality
Leg Rip: Adelante, Abajo, Adelante.

Sub-Zero



Si Scorpion es el equivalente a Ryu, está de más decir que Sub-Zero es el equivalente a Ken. Este personaje también es de los que han aparecido en todas las versiones de MK, aunque con diversas personalidades.



Movimientos especiales

Ice Blast: Abajo, Adelante, B.
Slide: Atrás + B + A.

Fatality
Head Rip: Adelante. Atrás, Adelante, Abajo.

Raiden

El dios del trueno. De nueva cuenta entra a la acción para salvar a los mortales aunque exponga su propia inmortalidad (al igual que Fujin).



Movimientos especiales

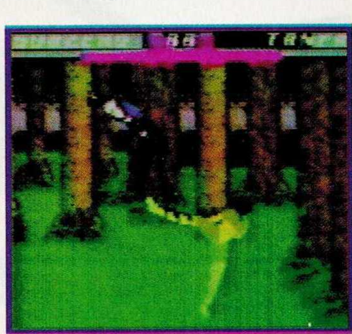
Torpedo: Adelante, Adelante, A.
Lightning Bolt: Abajo, Atrás, B.

Fatality
Shock of Explosions: Adelante, Atrás, Arriba, Arriba.

Tanya



Tanya es una brava guerrera de Edenia, sin embargo sus verdaderas intenciones de por qué está peleando no están muy claras. Tanya es la única mujer que fue incluída en esta versión.



Movimientos especiales

Fireball: Abajo, Adelante, B.
Corkscrew Kick: Adelante, Adelante, A.

Fatality
Kiss of Death: Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

Kombat Kodes



La versión de GB de MK4 conserva una característica de la versión de N64 y Arcade que son los Kombat Kodes. Estos códigos son líneas de 6 símbolos que puedes cambiar en la pantalla previa a una batalla. A diferencia de las versiones citadas, aquí cuentas con bastante tiempo para introducir estos códigos y además lo haces con el control y no con botones.

A continuación te damos la lista de códigos y sus efectos dentro del juego.

Nota: El número que se indica, es el número de veces que debes mover el control hacia arriba para poner el símbolo adecuado.

Throwing Disabled (sin agarres):
1 -- 0 - 0 -- 1 -- 0 -- 0

Blocking Disabled (sin defensa) :
0 -- 2 - 0 -- 0 -- 2 -- 0

No Powerbars (sin barras de energía) :
9 -- 8 - 7 -- 1 -- 2 -- 3

Fight Reptile (peleas contra Reptile) :
2 -- 0 - 5 -- 2 -- 0 -- 5

Unlimited Run (correr Ilimitado):
0 -- 0 - 1 -- 0 -- 0 - 1

Pelea como Reptil



En este juego puedes jugar como Reptil. Para hacer eso simplemente tienes que introducir el siguiente Mortal Kode: 1 -- 9 - 2 -- 2 -- 3 - 4.

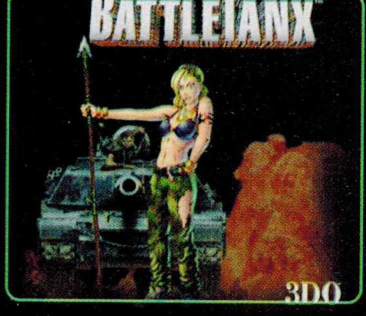
Después de eso puedes reiniciar el juego (presionando A, B, Select y Star al mismo tiempo) y al llegar a la pantalla de selección de personaje verás que donde estaba el signo de interrogación, ahora puedes elegir a este escurridizo personaje.



a fondo



Un nuevo licenciatario para el N64, 3DO (¿en dónde lo has oído antes?) ha decidido entrar con el pie derecho a esta plataforma y lanza un entretenidísimo juego de acción que lleva por nombre BattleTanx. Al principio fuimos un poco escépticos respecto a este título, pero una vez que lo jugamos unas cuantas horas, vimos que es bastante bueno, tomando en cuenta que es el primer juego de 3DO para este sistema. Pero mejor ya no alarguemos la introducción y vamos a ver de qué se trata BattleTanx.





3DO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
3DO

128 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

BattleTanx, aunque parezca difícil, tiene un modo de historia. Se supone que...
... el 3 de enero del año 2001, El Centro de Control de Mortalidad en Atlanta, descubrió un extraño virus al cual llamó X2. Este virus era un tanto selectivo, pues sólo se hospedaba en seres humanos de género femenino y su nivel de fatalidad era del 99.9%, además de que se expandía rápidamente.



Sin vacunas para este virus, parecía el fin de la raza humana. Mientras tanto, en la ciudad de Nueva York, Griffin Spade le pedía a Madison que se casara con él (sí viene al caso, ¿no?).

En fin... el gobierno de los Estados Unidos, al ver que muy pronto habría escasez de féminas, ordenó la ley marcial y evacuó en California a las pocas mujeres que quedaban sanas; todo aquel que se opusiera... se tenía que aguantar, porque el gobierno ordenó usar la fuerza bruta. Todos los gobiernos del mundo tuvieron que hacer lo mismo, con tal de que el virus dejara de esparcirse.



Mientras tanto, otra vez en Nueva York, Griffin Spade se daba de topes en un poste, al ver la actual situación mundial, pues le costó mucho trabajo recibir el "Yes!" de su amada Madison y le duró muy poco el gusto, sin embargo, él le promete a su ex-futura esposa que no dejará que la aparten de su lado.

"I'll never let them take you ..."





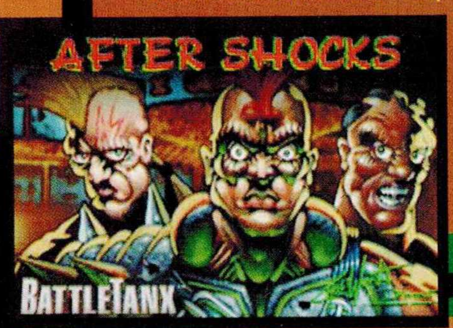
Después comenzó una guerra civil masiva, ya que los soldados se rebelaron con tal de proteger a sus familias; la destrucción de la humanidad empezaba.

Mientras tanto, una vez más en Nueva York, Griffin Spade de nuevo se daba de topes en el mismo poste, al enterarse que su amada Madison se había entregado voluntariamente al gobierno.

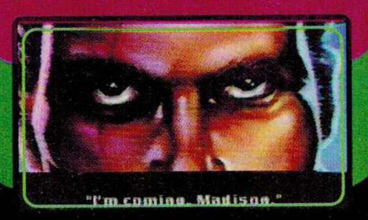

"The choice I have made is

Después de este apocalíptico evento, tan solo sobrevivieron en Estados Unidos 50'000,000 hombres y 50,000 mujeres, de un antiguo total de 260 millones de personas. Aunque el virus X2 ya había desaparecido, todos los países del mundo quedaron devastados y los pocos habitantes que quedaban, retomaron sus primitivos instintos y sólo se dedicaban a pelear por territorio; como había muy pocas mujeres, eran consideradas diosas y quien tuviera más mujeres en su territorio, tenía más poder, así que las batallas por territorio y por damas, era lo único que quedaba por hacer.



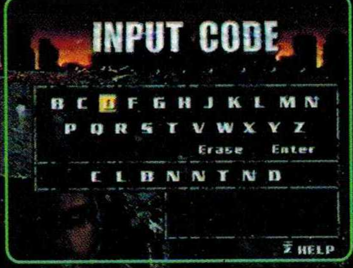


Mientras tanto, por última vez en Nueva York, Griffin Spade se sobaba la frente, después de tanto tope, al mismo tiempo que tomaba la decisión de aventurarse de un extremo a otro de su país, para rescatar a su amada Madison, pues según él, aún estaba con vida (que no se haya querido quedar con él es otra historia).

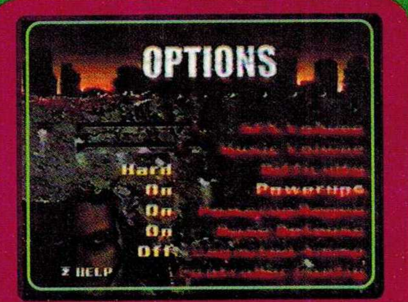

"I'm coming, Madison."

Después de leer esta catastrófica y sexista historia, ahora entenderás por qué éramos escépticos respecto al juego, pero, aunque no lo creas, no es tan malo después de todo.





En la pantalla principal puedes, elegir el número de jugadores y el modo de juego, cambiar las opciones, ver "quién fue el chistoso" (o sea, los créditos), introducir códigos que sirven como passwords para continuar en alguna escena (en caso de que no tengas Controller Pak), dar de alta los datos del Controller Pak y comenzar el juego.



En "Options" puedes cambiar el volumen de los SFX y de la música, además de modificar la dificultad y activar o desactivar algunas cosas que te pueden servir durante el juego, como los Powerups, Balas Ilimitadas, etc. También puedes cambiar la configuración del control.

SON CINCO MODOS DE JUEGO:

DEATHMATCH:

Para un jugador o Multiplayer, donde gana el primero en destruir siete tanques.





BATTLELORD:

Otra vez para un jugador o Multiplayer. El objetivo es raptar a la "Queen Lord" (o sea, a una chica), de la base de la tribu enemiga, pero ¡cuidado!, ya que los de la otra tribu tratarán de hacer lo mismo con tu "Queen Lord".



ANNIHILATION:



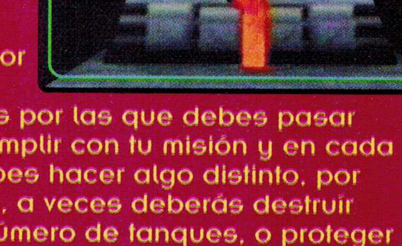
Una vez más, para un jugador o Multiplayer. El ganador en este modo de juego, será quien logre sobrevivir.

FAMILY MODE:



Por última vez, para un jugador o Multiplayer. Un relajo total es este modo, pues es al estilo de Deathmatch, pero si se juega de cuatro, es más divertido. Gana el primero en destruír siete tanques.

CAMPAING:



Este es el imprescindible modo de historia, donde tomas el rol de Griffin Spade y, sin darte de topes en los postes, deberás atravesar todo el país, desde Nueva York hasta California, pasando por Chicago y otras ciudades, para poder reunirte con Madison.



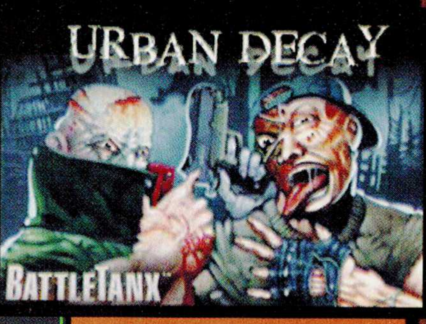


Son alrededor de 70 escenas por las que debes pasar para cumplir con tu misión y en cada una debes hacer algo distinto, por ejemplo, a veces deberás destruir cierto número de tanques, o proteger a la Queen Lord o simplemente llegar a un lugar.

A grandes rasgos, el concepto principal del juego es conducir unos tanques y destruír todo lo que se te ponga enfrente, pero de preferencia debes acabar con los tanques enemigos.







Son tres tipos de vehículos los que usan tus rivales: El tanque normal, que es como el tuyo; el moto-tanque, que es como una motocicleta blindada; y el tanque Goliath, que tiene mucha resistencia y sus disparos son devastadores, pero sólo se mueve sobre un riel y no puede avanzar.



Cuentas con muchas armas e ítems para que el camino no te sea tan difícil. Hay granadas, minas, misiles teledirigidos y de gran calibre, para que te defiendas; y botiquines, powerups, radares y campos de fuerza, para que no te dañen mucho.



Algo que es importante (y curioso) son las "Queen Lords"; habrá misiones en las que tengas que rescatar a estas chicas y para identificarlas, están representadas por un icono que te será difícil pasar por alto. Cuando rescates o raptes a una Queen Lord, debes llevarla a tu base para que esté sana y salva.





En medio de algunas escenas podrás aumentar tus puntos por medio de los Bonus. Aquí manejas a un tanque Goliath y deberás destruir al máximo número de enemigos que puedas.



El uso del control no es muy complicado, pues aunque uses ocho botones, sólo tres sirven para disparar y los demás no son tan importantes; con en Control Stick manipulas los vehículos. Recuerda que puedes cambiar la configuración de los botones para que te acomodes.





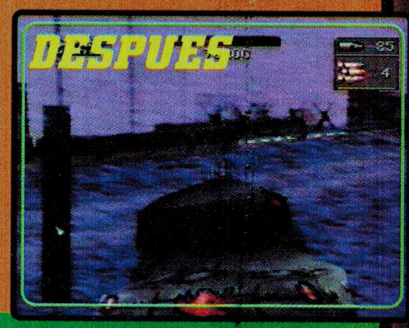
Al final de cada misión, obtendrás una calificación dependiendo de qué tan bien resolviste tu misión, además te califican el nivel destructivo.



Antes de mencionar los gráficos, debes saber que el juego en sí es muy obscuro (tipo Doom), es por eso que las fotos no son tan claras como hubiéramos querido, pero tanta obscuridad se debe a que el tema de este título es un tanto apocalíptico y a lo mejor, los programadores de 3DO pensaron que no hubiera sido buena idea sostener una guerra nuclear en un campo verde con un cielo bien azul y con pajaritos revoloteando.



En concreto, los gráficos son buenos, sin llegar a ser sorprendentes. Los diseños de los tanques son pocos, pero bien hechos, además hay un detalle muy bueno aquí, pues cuando tu tanque es dañado, realmente se dañará su estructura y no nada más le bajará la barra de energía.



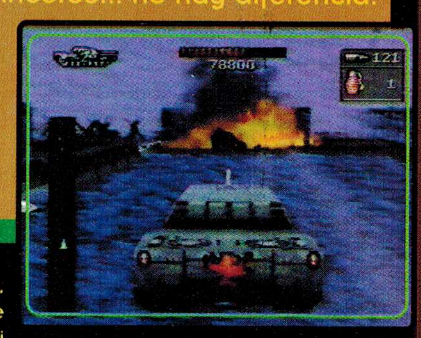




Un efecto gráfico que está excelente y que desgraciadamente sólo se puede apreciar en vivo, es el del humo. Era obligatorio que esto quedara bien programado, pues prácticamente lo único que se ve en el juego son explosiones y humo.



Hay dos tipos de vista para que elijas la que más te agrade: primera persona y tercera persona. Siendo sinceros... no hay diferencia.







Algo de lo que está muy orgulloso 3DO es la inteligencia artificial, pues los enemigos no tienen algún patrón definido (por suerte, nosotros sí...) de pelea y siempre atacan de forma impredecible, con lo que, tanto el nivel de dificultad como la diversidad dentro del juego, aumentan.

Como comentario final, podemos decir que este juego no es ni complejo, ni innovador, ni espectacular, sin embargo, es muy divertido. La música va muy de acuerdo con lo que el juego es y los efectos de sonido son muy buenos. En los gráficos no se esmeraron tanto, pero por un lado está bien, porque a final de cuentas terminas destruyendo todo. La historia , aunque es un poco... rara, por lo menos tiene, además te da curiosidad saber qué va a pasar con Griffin y sus peripecias y cada vez que avanzas, te aparecen más cinemas display narrándote lo que va pasando; un punto a favor es que durante el trayecto no siempre vas a estar solo, pues los aliados de tu "tribu" te ayudarán. Este título es muy largo, pero una vez que lo termines, podrás jugar algunas escenas usando a las bandas enemigas, con lo que te da un nuevo reto y si hay más de un videojugador en tu casa, pues el juego te va a durar mucho gracias a los modos de Multiplayer, pues son bastante entretenidos. En fin, si te gusta mucho la destrucción, la estrategia y las películas de Mad Max, BattleTanx es para ti.

Encuentra 10 diferencias entre estos sistemas



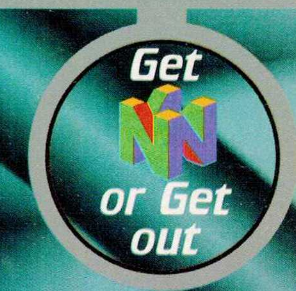
OTROS

1.- **COSTO DEL SISTEMA**: $ 2,000; igual que su más cercano perseguidor.
2.- **COMPATIBILIDAD CON HDTV**: Es el único sistema preparado para ser compatible con la televisión de alta definición.
3.- **VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA**: 565 MB/S lo cual es 80% MAS que su más cercano perseguidor.
4.- **TIEMPO DE CARGA**: N64® no requiere cargar niveles, escenas o pistas, la acción es continua, ininterrumpida.
5.- **PUERTOS PARA CONTROLES**: ¡Cuatro! para multiplicar la acción sin comprar adaptadores.
6.- **CANALES DE SONIDO**: Hasta 100, mientras los demás no llegan ni a la cuarta parte.
7.- **GRAFICAS 3D EN TIEMPO REAL**: N64® si tiene la capacidad para desplegar sus gráficos en 3D en el momento que lo juegas y no grabados como los demás sistemas.
8.- **VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO**: 93.74 Mhz, casi 3 veces más rápido que el sistema que le sigue.
9.- **CPU 64 Bit** ...¡el doble! Entre otras cosas te asegura que nunca verás pixelotes en tu juego, menos aún si usas el accesorio Expansion pak.
10.- **CONSTRUCCION SOLIDA**: No se traba el juego si accidentalmente lo mueves mientras está en uso. Su eliminador si protege al sistema y al juego en caso de descarga eléctrica y los cartuchos resisten el trato de cualquier videojugador... no se rayan, no se rompen y no se ensucian.

1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-
9.-
10.-

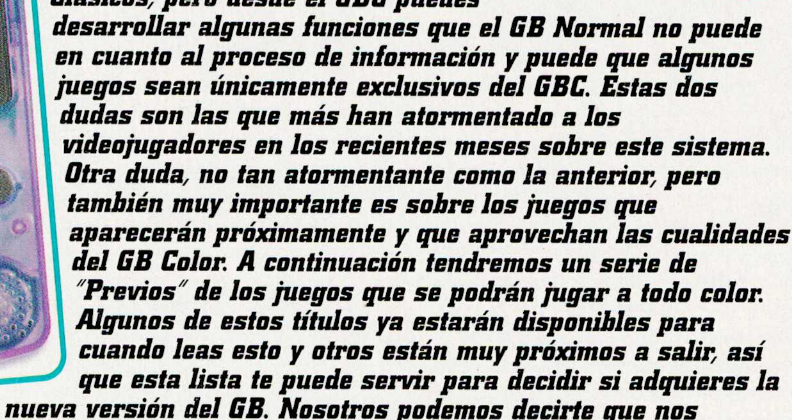
Además sólo Nintendo® tiene la estructura para dar servicio autorizado, garantía y reparar tus sistemas, pero lo más importante para un jugador: ¡LOS MAS GRANDES HITS SON SIEMPRE DE NINTENDO®!

... ¡COMO VES, NO HAY COMPARACION!



previo GAME BOY COLOR

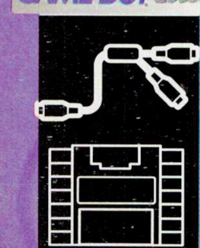
Ahora con la salida a finales del año pasado del GB Color han surgido todo tipo de inquietudes. Para empezar la pregunta más común al respecto es sobre la compatibilidad del sistema con cartuchos viejos y cartuchos del GB Color con GB anteriores a éste. En el primer caso se ha dicho que en el GBC se pueden jugar TODOS los cartuchos del normal sin ningún problema. También hemos visto que los juegos que han salido para el GB Color hasta el momento se pueden jugar sin ningún problema en los GB Clásicos, pero desde el GBC puedes desarrollar algunas funciones que el GB Normal no puede en cuanto al proceso de información y puede que algunos juegos sean únicamente exclusivos del GBC. Estas dos dudas son las que más han atormentado a los videojugadores en los recientes meses sobre este sistema. Otra duda, no tan atormentante como la anterior, pero también muy importante es sobre los juegos que aparecerán próximamente y que aprovechan las cualidades del GB Color. A continuación tendremos un serie de "Previos" de los juegos que se podrán jugar a todo color. Algunos de estos títulos ya estarán disponibles para cuando leas esto y otros están muy próximos a salir, así que esta lista te puede servir para decidir si adquieres la nueva versión del GB. Nosotros podemos decirte que nos gusta mucho, pero a final de cuentas, tú eres el que decide.





Quest for Camelot


Compañía



Compatible



Clasificación


Desarrollado por **Digital Eclipse Software**


4 megabit
Memoria


Acción Aventura
Categoría

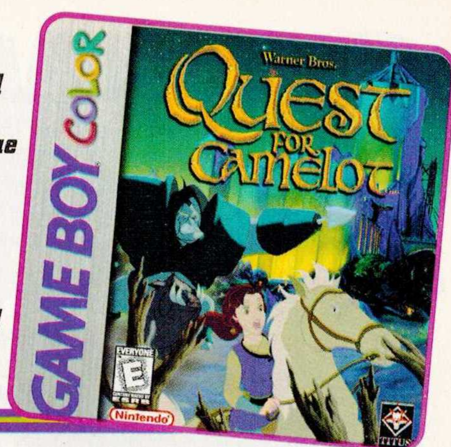

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Una agria discusión comienza en la mesa redonda del Rey Arturo. Uno de sus caballeros de nombre Ruber ha decido obtener más poder del que ya tiene y para conseguirlo va en busca -precisamente- del Rey Arturo. Ruber se autoproclama rey y repentinamente ataca a Arturo, pero uno de sus caballeros de nombre Lionel se antepone entre Ruber y el Rey saliendo gravemente herido. Arturo desarma a Ruber con su espada Excalibur y es desterrado de Camelot. El caballero Lionel murió resulatado de su herida, dejando sola en el mundo a su hija de nombre Kayley, una muchacha muy valiente que siempre ha querido ser como su papá: Un caballero de la mesa redonda del Rey Arturo.





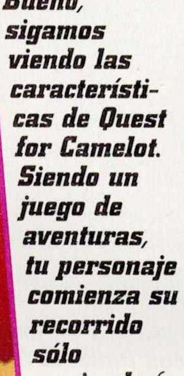
Bueno, ese es el principio de la historia del juego de "Quest for Camelot" el cual está basado en la película del mismo nombre que se exhibió hace ya algunos meses en México. El juego fue desarrollado por la compañía francesa "Titus" y es uno de los primeros juegos compatibles con el Game Boy Color que aparecieron en el mercado (no por nada está en este especial de juegos compatibles con el GBC ¿no?).



La trama del juego se desarrolla 10 años después del trágico día en que Kayley quedó sin padre, pues todo ese tiempo Ruber se encontraba planeando cuál sería la forma en la que él tomaría Camelot y entre sus planes se encuentra el apoderarse de la espada "Excalibur". Después de una serie de eventos, Kayley tiene que huir de Camelot siendo ella la única que podrá salvar el reino de Camelot yendo en busca de la espada "Excalibur" antes de que ésta, caiga en manos de Ruber.



Exactamente como se comentó en el anterior número de la revista, éste es un título de acción / aventura muy al estilo de "The Legend of Zelda" para este mismo sistema. Pues la vista del juego es del tipo "Top View" o viendo al personaje desde arriba, teniendo como diferencia entre estos 2 títulos el hecho de que en Zelda, el Scroll se movía sólo hasta que cambiabas de pantalla y aquí el Scroll es libre. Bueno, sigamos viendo las característi-cas de Quest for Camelot. Siendo un juego de aventuras, tu personaje comienza su recorrido sólo equipado (o más bien deberíamos decir equipada) con lo más indispensable para sobrevivir, sin embargo siempre hay que buscar ítems o armas, pues ahora las antes pacíficas tierras de Camelot se encuentran infestadas de los esbirros de Ruber, quienes por simple lógica podremos adivinar que no están rondando por ahí para darte una felicitación o entablar una charla fraternal contigo.









Obviamente estos ítems que necesitas para lograr tu cometido, no los vas a encontrar con mucha facilidad, pues en muchas ocasiones tendrás que ayudar a gente para que ellos te recompencen con lo que necesitas, otras tantas tendrás que resolver acertijos muy complejos y algunas otras ocasiones te deberás enfrentar a temibles enemigos.

A estos enemigos que mencionamos les podrás hacer frente una vez que hayas obtenido la espada (tu primera misión dentro del juego) y hayas aprendido algunas técnicas para poder usarla. Al hacerles frente a estos rivales (de los cuales hay una buena cantidad a lo largo del juego), aparecerá una línea arriba de ellos cuando los golpees, esta línea indica la cantidad de energía que ellos tienen y ahí podrás ver cuánto daño les hacen tus ataques. Ya que estamos hablando de la lucha contra los enemigos, muchas veces al enfrentarte a ellos, algunos dejarán ítems, dinero o energía al ser eliminados, por lo que no siempre es recomendable escapar de una pelea, sino hacerle frente a ellos pues también así podrás incrementar tu experiencia en batalla y por ende, el poder de tu espada.

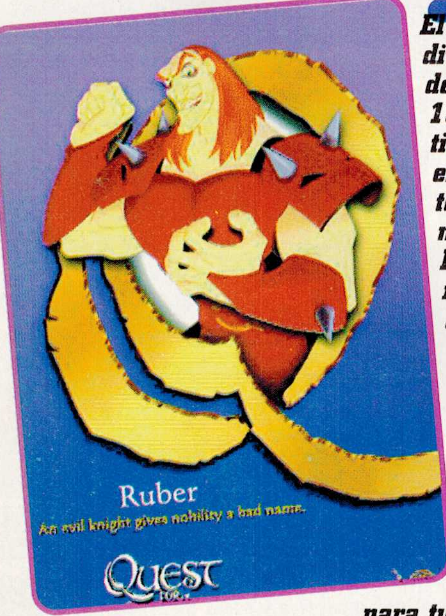


Todos los ítems que vas encontrando, se pueden visualizar después en una pantalla especial, en la cual los podrás elegir para usarlos en el momento que sea necesario (al igual que en Zelda GB, los ítems los puedes asignar algunas veces en los botones del control). Por cierto, este juego te permite ir guardando tus avances prácticamente en cualquier momento, lo cual es muy cómodo.

Una buena noticia para los videojugadores de este país (y de hecho para los videojugadores de varias partes del mundo) es que Quest for Camelot tiene 6 diferentes idiomas a escoger para jugarlo. Esto es muy importante, pues como se trata de un título de aventura, hay que hablar con muchas personas para obtener pistas y resolver acertijos. De lo poco que pudimos ver, el español que se usa en este juego está bien empleado, aunque en la versión que vimos aún faltaban los caracteres con acentos (un detalle que seguramente será corregido).



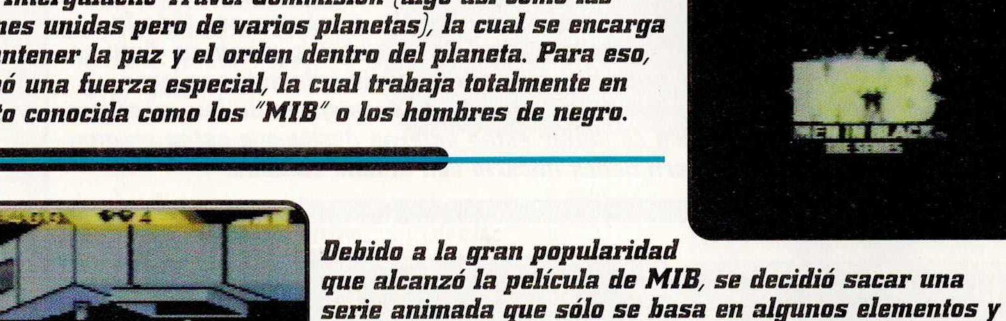
El juego de Quest for Camelot está dividido en 9 mundos diferentes y además de estos mundos gigantescos también hay 15 cuevas, castillos y laberintos que tienes que explorar para obtener la espada Excalibur y hacerle frente al terrible (por no decir también poderoso, maligno, despreciable y calvo) Ruber. Este es un juego que tiene un buen reto y que seguramente será del agrado de todo aquel que guste de los títulos de aventuras. Los gráficos están un poco arriba del estándar de lo que se ha hecho para el GB, la música por su parte no es tan buena y en momentos tiende a aburrir. Definitivamente recomendable, sobre todo si buscas algo muy similar a Zelda para GB o Pokémon (o sea: un buen juego de aventuras para tu GB) pues te dará largas horas de entretenimiento.







En 1961, la agencia norteamericana de seguridad descubrió la presencia de Aliens entre nosotros. Al parecer, para muchos de los habitantes de numerosos planetas y galaxias más allá de la vía láctea, nuestro planeta les parece un buen sitio para visitar. Su amplia variedad de culturas, terrenos, especies y recursos, hace a la tierra el lugar lógico para vacacionar, investigar, vender... y desafortunadamente para el crimen. Después de muchas negociaciones, fue creada la ITC o Intergalactic Travel Commision (algo así como las naciones unidas pero de varios planetas), la cual se encarga de mantener la paz y el orden dentro del planeta. Para eso, se creó una fuerza especial, la cual trabaja totalmente en secreto conocida como los "MIB" o los hombres de negro.



Crave Entertainment
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

Clasificación: EVERYONE — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Tier Rex**

8 megabit
Memoria

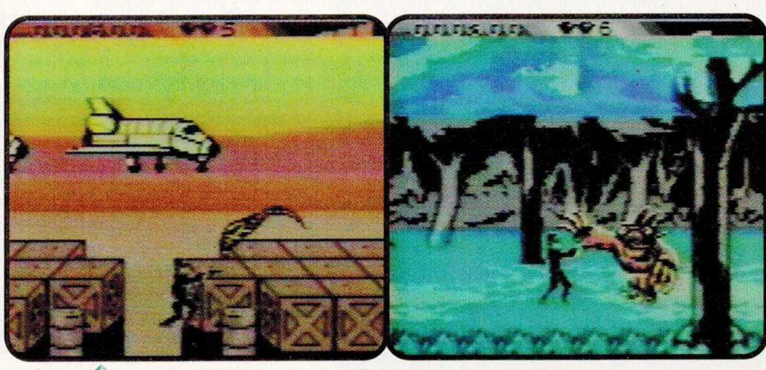
Acción Aventura
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Debido a la gran popularidad que alcanzó la película de MIB, se decidió sacar una serie animada que sólo se basa en algunos elementos y no completamente en todo el concepto de la película, es así como nace la serie de MIB en caricaturas. Crave Entertainment entonces decidió que una serie tan popular necesita de un videojuego para GB y GB Color desarrollado por la compañía Tier Rex (esta compañía productora de software se ha encargado prácticamente de todos los juegos de GB de THQ y ahora comienza a trabajar con Crave). Aunque la serie no tiene un enfoque totalmente infantil, este juego sí parece tenerlo, pues es bastante sencillo y no muy largo (¡ojo!, videojugadores expertos).

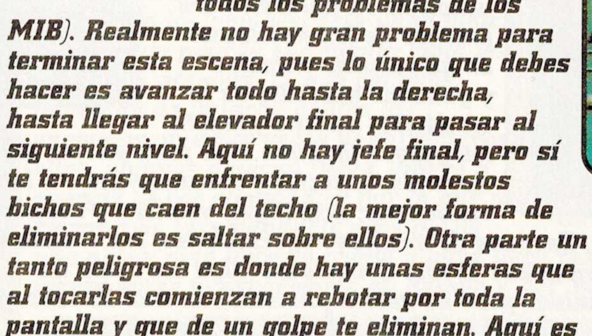


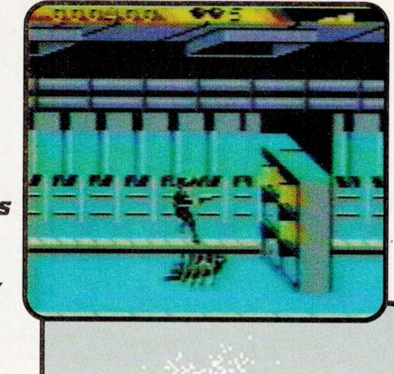
MIB The Series es un juego de acción con "Side Scroll" o Scroll de lado y tú controlas al agente Slick, quien tiene que salvar al agente Kay el cual fue secuestrado por una misteriosa fuerza extraterrestre (los secuestros siguen siendo la piedra angular dentro de las historias de los videojuegos). Obviamente por el estilo de juego, cuenta muchos de los movimientos clásicos como disparar, saltar y escalar. También podemos decir que está dividido en 6 escenas y tus avances los podrás salvar con Password (para hacer aún más fácil el juego). A continuación le daremos un rápido vistazo a las primeras escenas del juego.





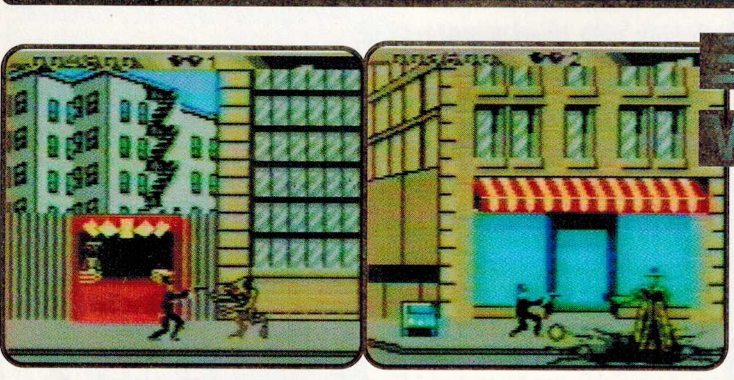
Escena 1
MIB Headquarters





Tu primera misión se lleva a cabo en las oficinas centrales de los MIB, la cual ha sido invadida por los secuaces de Loophole (el causante de todos los problemas de los MIB). Realmente no hay gran problema para terminar esta escena, pues lo único que debes hacer es avanzar todo hasta la derecha, hasta llegar al elevador final para pasar al siguiente nivel. Aquí no hay jefe final, pero sí te tendrás que enfrentar a unos molestos bichos que caen del techo (la mejor forma de eliminarlos es saltar sobre ellos). Otra parte un tanto peligrosa es donde hay unas esferas que al tocarlas comienzan a rebotar por toda la pantalla y que de un golpe te eliminan. Aquí es muy importante tu destreza, pues hay que estar esquivando estas esferas hasta que desaparezcan por completo (además de encargarte de los enemigos normales). Otra buena técnica es saltar estas esferas desde que están en sus bases para no activarlas, pero debes hacerlo con mucho cuidado.





Escena 2
Manhatten

La segunda escena se desarrolla en las calles de la ciudad de Manhatten. Al igual que en la escena anterior tienes que avanzar todo hacia la derecha, pero aquí no vas a encontrar un elevador, sino que aquí si ya hay un jefe de nivel. El mayor problema de esta escena radica en que muchos de los enemigos han tomado la forma de habitantes de la ciudad e inclusive hasta de cosas, por lo cual debes estar muy atento, pues de repente alguien que esté leyendo su periódico de forma inocente o hasta un objeto como una bicicleta puede convertirse en un enemigo y atacarte. También debes tener cuidado de no caer en los hoyos del piso, pues puedes perder una vida. El jefe es un hombre de capa y sombrero negro al que hay que eliminar a distancia.

MIB MEN IN BLACK



Escena 3 Sewer System

Como si se tratara de una película de monstruos (para ponerle un poco de emoción al asunto) la batalla la continúas en el drenaje de la ciudad. Obviamente por tratarse de un nivel avanzado, aquí te encontrarás con más peligros y trampas (mucho ojo con las salidas de agua de los tubos grandes).



Fuera de eso, la temática sigue siendo la misma que en los niveles anteriores, pero con mayor dificultad. Otra cosa nueva que vas a encontrar en este nivel son algunos ítems. (¿Por qué hasta el tercer nivel? Cosas que difícilmente podrás averiguar).

Bueno, para no echarte a perder la diversión si tienes muchas ganas de jugar este título, dejaremos de contar lo que vas a encontrar en niveles más adelantados y sólo te anticiparemos que quedan 3 niveles más por recorrer.



Esto, por obvias razones, son los más complejos pues la dificultad aumenta (algunos videojugadores veteranos encontrarán un poco más de reto aquí).



Por cierto, este juego tiene un Plus para todos aquellos que lo jueguen en el GB Color y son unos "Cinemas Display" que aparecen entre cada escena. Estas secuencias aprovechan el poder de procesamiento del CPU del GB Color y por eso sólo aparecen en este sistema. Si juegas MIB en tu GB Pocket o en tu GB Clásico así como en el Super Game Boy, no podrás verlos, pero el resto del juego lo verás sin ningún problema. Bueno, tal como lo mencionamos al principio, éste es un exclente juego para el GB Color... pero para alguien que apenas esté comenzando a jugar, pues es bastante sencillo. Los gráficos se ven bien y también lo que le ayuda mucho son los "Cinema Display" que mencionamos anteriormente. En general no podemos recomendar este juego a alguien que sea de esos videojugadores denominados por la sociedad como "de farmacia" o lo que en realidad es: Videojugadores muy diestros. En cambio, para alguien que empieza en esto de los videojuegos, esta es una excelente opción.





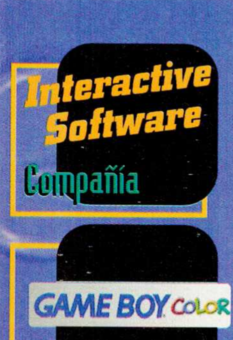


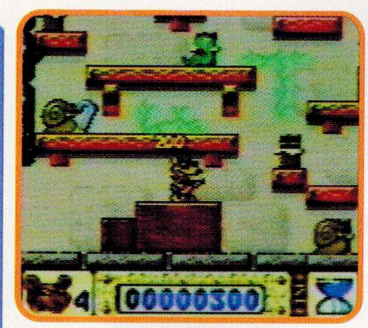
RATS!

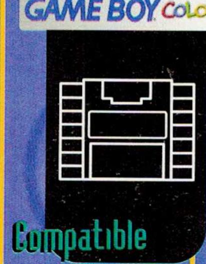


Ya en repetidas ocasiones hemos mencionado que hay categorías que le sientan muy bien al formato del GB. Una de ellas es la de los juegos Puzzles, pero desafortunadamente no a todos los videojugadores les gustan este tipo de títulos. Sin embargo, cuando una compañía decide lanzar un juego que tenga elementos de acción así como de Puzzle, la cosa cambia bastante y la mezcla de género, aunque a muchos les suene rara, a final de cuentas queda bastante bien.

Ese es el caso del juego Rats! programado por una compañía nueva de nombre Tarantula Studios y distribuído por otra compañía nueva de nombre Take 2 Interactive.



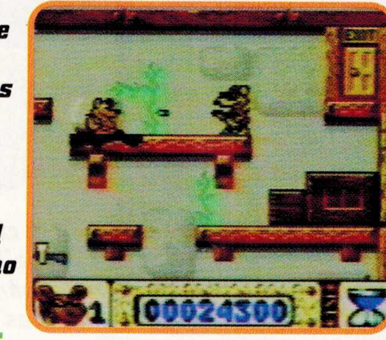






Desarrollado por **Tarantula Studios**

El juego es bastante simple en su concepto básico: Tú controlas a una rata a la cual le ha sido secuestrada su novia. Armado con una ametralladora de juguete, decide abrirse paso hasta llegar con el causante de sus males, acabar con él y rescatar a la chica. Para lograr su cometido, esta rata malencarada debe avanzar a lo largo de 75 niveles, pero es aquí donde entra lo interesante, pues estos niveles no son largos ni lineales como en juegos del estilo de "Contra" (por muy extraño que parezca, a muchos nos recordó este título a Contra), sino que se tratan más bien de cuartos en los que existen dos tipos de elementos: enemigos y comida. Bueno, para pasar de un cuarto a otro, tienes que deshacerte de todos los enemigos con tu pequeña ametralladora (a todos hay que darles varios tiros y hay algunos que resisten más golpes que otros) y además de eso, también debes tomar toda la comida del nivel. Cuando logres hacer esto se abrirá una puerta y así podrás pasar al siguiente nivel. Por cierto, al pasar de nivel a nivel, obtendrás un password para que no tengas que repetirlo.



Obviamente, al principio del juego las cosas parecen muy simples, sin embargo conforme avanzas, se van agregando elementos que te dificultarán de sobre manera el juego, como superficies resbalosas, menor tiempo y hasta algunos acertijos medio complejos a resolver. En realidad casi todo el juego es como te especificamos y sólo te enfrentarás a un jefe hasta el último nivel.



Rats! nos pareció un juego un tanto entretenido, aunque de repente tiene sus bajas en lo que a diversión se refiere. Los gráficos son buenos sin mayor pretención y quizá su máximo problema sea que a veces el juego parece muy lento, sin embargo esto puede ayudar si lo estás jugando en un GB Normal, donde el Scroll debe ser así para que no se vea tan borroso.







"Twouble" es uno de los primeros juegos que aparecerán para alguna de las consolas de Nintendo gracias al arreglo que firmaron tanto Infogrames / Ocean / Warner Bros. y Nintendo para producir juegos con la licencia de estos personajes. A grandes rasgos aquí tenemos un juego de acción/aventura en el que la trama es sencilla: Sylvester intentará de nueva cuenta comerse al canario Tweety. Obviamente las cosas no son tan sencillas para este personaje, pues tiene que lidiar con una serie de peligros, entre los que están la "Granny" o abuelita que siempre ha cuidado del canario antipático, así como del temible bulldog que siempre los acompaña en sus aventuras.







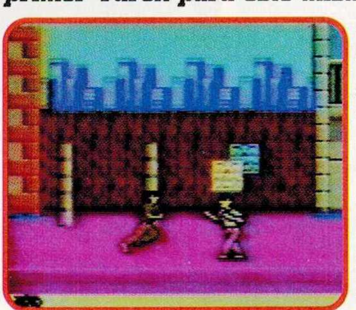
Una de las características importantes de este juego es precisamente la variedad de estilos que se manejan en él. En un rápido vistazo que le pudimos dar, observamos 2 modos de juego, uno en el que la vista se ve de forma "Isométrica" muy al estilo de juegos como Super Mario RPG o Equinox para SNES, jugándose más al estilo de este último, pues Sylvester tiene que moverse por un cuarto y valerse de todos los elementos para saltar e inmovilizar a los enemigos que ahí se encuentran y así proceder al siguiente cuarto. Otro de los modos de juego que vimos fue un típico Side Scrolling en el que Sylvester se encuentra persiguiendo a Tweety pero debe tener cuidado con todos los obstáculos que están en su camino, pues viene corriendo a máxima velocidad. En fin, éste parece un juego muy interesante y esperamos tener una versión completa para hablar a detalle de él.

TUROK 2





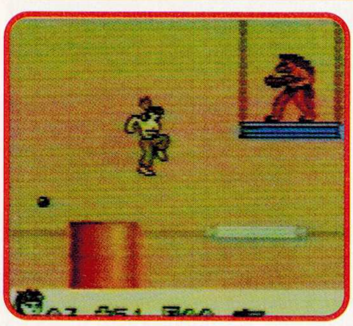
Cuando oímos que Acclaim se preparaba a lanzar el juego de Turok 2 para el GB y GBC, sinceramente esperábamos que se le hicieran tantas mejorías al juego como se le estaban haciendo a la versión de N64. Y bueno, pudimos ver que sí las hicieron, pero desafortunadamente no tantas como las tuvo su "hermano mayor".
Gráficamente se puede decir que Turok 2 es muy parecido al primer Turok para este mismo formato y es que el juego fue desarrollado por la misma compañía que desarrolló el primero. De hecho, hay cosas que se mantienen del primer Turok a éste, como el tipo de Passwords (también fácil de Crakear), el modo de juego en "Side Scrolling" y la opción de elegir de entre distintos idiomas entre los que está el español.





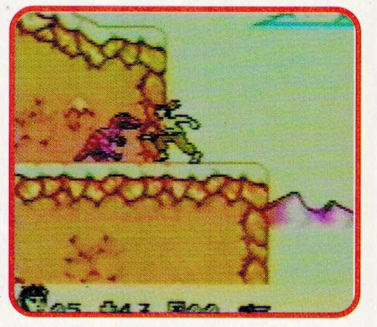
OK, en lugar de quejarnos sobre este título, mejor veamos qué onda con lo que cualquiera que lo juegue va a encontrar en él. La misión de Turok es sencilla de entender, pero quién sabe si sea igual de sencilla realizarla: El debe encontrar y destruir un extraño aparato de nombre "Incubator" el cual pone en peligro a toda la humanidad. Para eso, Turok tiene que avanzar a lo largo de 9 niveles. En estos niveles hay muchas cosas que debe hacer para avanzar, como eliminar enemigos, buscar armas (en este título hay más armas disponibles que en el anterior) y buscar la salida. En total existen 5 jefes de nivel en todo el juego, lo cual indica que no todos los niveles tienen uno.





Sobre las armas, debemos decir que se hicieron algunas modificaciones de las ya existentes y también que se agregaron algunas nuevas. Por cierto, si tú comienzas a jugar y de repente ves que una de tus armas, como el "Fusion Cannon" no quiere disparar, no te preocupes y no vayas a pensar que no sirve, lo que pasa es que con muchas de estas armas hay que acumular poder antes de disparar manteniendo presionado el botón de disparo (en total son seis armas con las que tienes que usar la misma técnica).





Una vez que termines una escena, obtendrás un Password que te ahorrará todas las broncas para llegar al siguiente nivel. Lo interesante del caso es que el Password te guarda muchas cosas, como tu número de vidas, las armas que tienes y obviamente el nivel.
Este juego, a final de cuentas presenta varias mejorías sobre su antecesesor, aunque a decir verdad estas no son demasiado importantes como generalmente pasa con las secuelas.
Podemos decir entonces que Turok 2 para el GB es un buen juego de acción / aventura y tiene muchos elementos importantes que deben estar incluídos en estos géneros, sin embargo, si jugaste el primero ya habrás visto mucho de los que en éste se incluye.





a bug's life



Un arreglo que siempre va a rendir frutos es el que tiene Disney Interactive con THQ para distribuir los juegos de la primera compañía en el formato de Game Boy y ahora también para el Game Boy Color. Obviamente la nueva película de Disney: A Bug's Life no podía quedar fuera y aquí tenemos el juego basado en este filme.



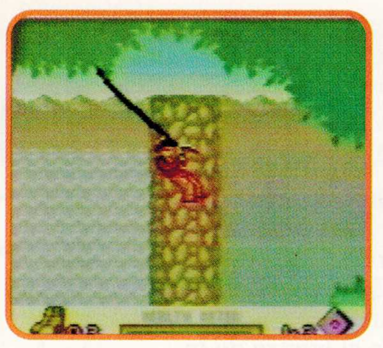
A Bug's Life es la historia de Flik, una hormiga que ve amenazada su tranquilidad (además de sus reservas de comida) por parte de un grupo de Saltamontes muy peligroso, el cual está lidereado por uno de mala actitud llamado "Hopper".

Realmente no hay muchas sorpresas en este título, primero que nada al ser un juego que será distribuído por THQ, es fácil adivinar que es programado por la compañía Tier Rex y por lo mismo, también es de fácil deducción que estamos ante un juego sencillo que se desarrolla en una vista "de lado". El héroe del juego es el mismo de la película "Flik" y su objetivo es destruir a Hopper para evitar que lleven a cabo sus muy siniestras intenciones de robarse toda la comida que Flik y sus amigos han almacenado en arduas jornadas de trabajo. El modo de juego es prácticamente el mismo a lo largo de los 8 niveles que componen el juego, en los que Flik va avanzando de izquierda a derecha, saltando para eviar obstáculos y enfrentándose a los demás saltamontes que aparecerán en su camino. De hecho los controles del juego son bastante sencillos, pues con el botón B arrojas frutas que sirven como tu arma principal y con el botón A saltas.

Bueno, aunque se diga que el juego es sencillo en su temática no lo es tanto en su desarrollo. Debido a que ésta es una adaptación de una película, en el juego se incluyeron a muchos de los personajes que ayudan a Flik a enfrentarse a los saltamontes y estos juegan un papel muy importante en lo que al objetivo del nivel se refiere. Por ejemplo, en un nivel tienes que atacar a distancia a algunos saltamontes, así que lo mejor es conseguir la ayuda de unas "cochinillas", las cuales arrojarás como si fueran balas de cañón hacia donde están estos saltamontes. En otras escenas necesitarás que una araña teja su telaraña para pasar por lugares donde no puedes saltar y en otros necesitarás que una oruga (Heimlich) te ayude a llegar a lugares muy altos impulsándote para dar un super salto sobre su cuerpo.

Algo distinto que podemos decir sobre A Bug's Life es que es uno de los primeros juegos programados fuera de Japón que trabaja en forma "dual" con el Game Boy Color y con el Super Game Boy. Y es que una cosa es que el juego sea compatible con estos sistemas y otra que esté programado para sacar provecho de las características de ambos. Este tipo de programación cambiará dependiendo qué tipo de características trate de explotar el programador y el diseñador del juego, pero desde que éste es un título sencillo, no hay tanto problema para lograrlo. Por cierto, como en otros juegos para el Game Boy Color que hemos visto anteriormente, A Bug's Life contiene escenas animadas entre escena y escena que sólo podrán ser vistas con el GB Color ya que en el Super Game Boy y el GB Normal verás displays fijos. A final de cuentas podemos decir que A bug's life es un juego que se enfoca al mismo mercado al que está dirigido la película, no sólo por la cuestión de la trama, sino por la dificultad, la cual no es mucha. Sin embargo sigue siendo un juego muy recomendable.





PITFALL
BEYOND THE JUNGLE

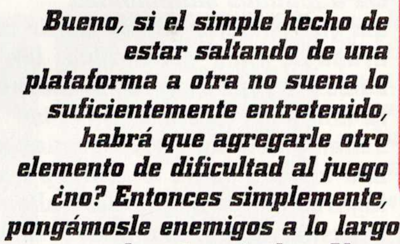
Hablando de series de juegos legendarias, uno de los nombres que primero viene a nuestra mente es la de Pitfall. De este juego se han hecho innumerables versiones desde aquel Pitfall que fue programado por Activision para el Atari 2600 hace ya casi 20 años. Ahora, con la aparición del GB Color, la gente de Crave Entertainment ha decidido darle un nuevo aire a este juego llevándolo al formato portátil. Pitfall Beyond the Jungle está muy relacionado con el juego de SNES de Pitfall que apareció en Noviembre del 94 bajo la licencia de Activision (y que relanzó Majesco en Mayo del 97), pues el personaje principal es Pitfall Harry Jr., el mismo personaje que rescató a su padre en Pitfall: The Mayan Adventure para SNES.





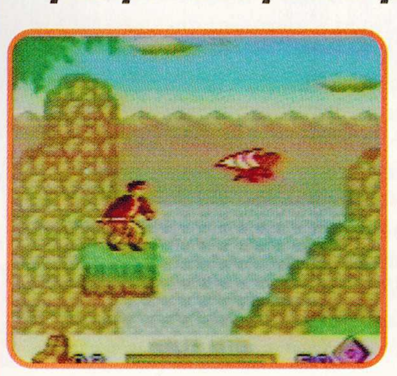
En esta ocasión, la princesa Mira del reino de Sherrak ha sido capturada y obviamente, gracias a las muchas historias que se cuentan de este joven pero valiente aventurero y de su padre, ha sido elegido por la gente de Sherrak para rescatarla.

Este juego es una extraña mezcla del concepto original de Pitfall y de los juegos como la versión de SNES, pues aunque los gráficos son muy parecidos a "Mayan Adventure", el modo de jugar es como aquella versión clásica del Atari 2600 en la que el camino no tiene grandes problemas, pues sólo existe una ruta a seguir y lo más complejo del juego es hacer tus saltos con el mayor tino posible, pues de lo contrario, tendrás problemas con las plataformas (ya que puedes no llegar o caerte y tener que comenzar de nueva cuenta el nivel). Sobre todo porque saltar a las plataformas, es una de las tantas trampas a las que te vas a enfrentar en cuestión de destreza, pues en el camino también verás plataformas que se mueven, pisos falsos y bandas sinfín.



Bueno, si el simple hecho de estar saltando de una plataforma a otra no suena lo suficientemente entretenido, habrá que agregarle otro elemento de dificultad al juego ¿no? Entonces simplemente, pongámosle enemigos a lo largo de estos niveles. Algunos de ellos no son tan problemáticos y con sólo saltarlos e ignorarlos es suficiente, pero hay otros que están ubicados en puntos "estratégicos" donde tendrás que eliminarlos, pues de lo contrario no podrás saltar bien.

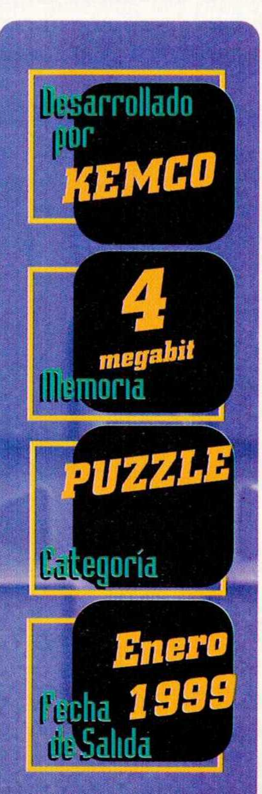
Para poder eliminar a estos enemigos, Pitfall Harry Jr. tiene en su poder un poderoso... pues quién sabe qué es lo que sea: Los diseñadores de Crave dicen que se trata de una hacha, pero más bien parece un zapapico o hasta una escuadra escolar baco rota. La cuestión es que ésta, es el arma principal de Harry y desafortunadamente no le da una gran rango de ataque, por lo que tienes que acercarte lo más posible para dañar a los enemigos; esto se vuelve todavía más problemático cuando te debes enfrentar a los jefes (porque eso sí: hay jefes). Este juego tiene un total de 6 niveles y cada uno se desarrolla en un ambiente totalmente distinto, pues empiezas en la jungla y conforme avanzas llegas a las cavernas, al volcán y a la fortaleza del enemigo final.



Bueno, pero algo debe de tener este juego de especial sobre los demás ¿o no? Pitfall Beyond the Jungle es uno de los primeros juegos programados para usar 56 colores en pantalla al mismo tiempo en el Game Boy Color. Si lo juegas en cualquier otra versión del GB (Normal, Pocket y Super) no notarás la diferencia, sin embargo, al jugarlo en el GBC la paleta de colores hará que resalten los detalles gráficos que muchas veces uno no alcanza a apreciar en un GB normal (y no sólo porque no exista el color). Otro aspecto interesante, es que muchos de los fondos de los escenarios del juego se mueven a distinta velocidad del Scroll normal, dando así un efecto de profundidad muy recurrido en los juegos de plataformas que aparecieron en su mejor época del SNES, aunque cabe mencionar que para el poder de procesamiento de un GB no es una tarea tan fácil lograr estos efectos como lo era para el SNES.







Crazy Castle 3

Para todos aquéllos que tengan bastante tiempo con su GB, recordarán que las series de los juegos de Bugs Bunny Crazy Castle ya son un tanto añejas (de hecho, el primero de estos juegos apareció en el mercado en Marzo de 1990 y el segundo en Septiembre del '91). Al ser juegos con una temática hasta cierto punto única, estos dos títulos mencionados anteriormente fueron relanzados dentro de la serie de Players Choice para el GB, pero definitivamente ya era hora de que pudiéramos ver de nuevo a Bugs en acción en un juego totalmente nuevo y qué mejor pretexto que ahora que recién se lanzó el GB Color.

En las dos anteriores versiones, el motivo de Bugs para adentrarse en un castillo lleno de peligros era rescatar a su novia Honey Bunny, sin embargo los tiempos cambian y en esta ocasión el motivo de Bugs no es tan noble, más bien diríamos que bastante interesado. La cuestión es que un buen día, Bugs encuentra en un vieja biblioteca, un libro que le llama mucho la atención, pues menciona que existe un tesoro muy valioso que le podría brindar felicidad a aquel que lo encuentre y este tesoro se halla en algún lugar del viejo castillo. Obviamente Bugs sale en busca de este tesoro, pero algunos de los otros personajes al oír de esta nueva aventura, también deciden aventurarse para ser ellos los primeros en adueñarse del tesoro.



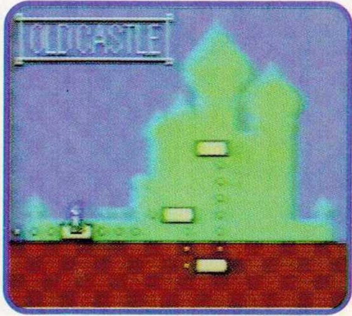


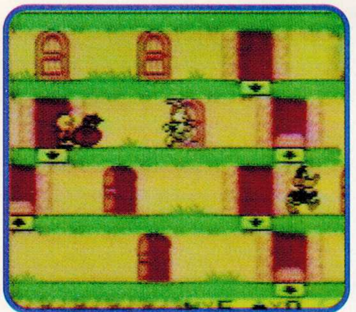


Una vez definidos los objetivos de Bugs, tenemos que hablar sobre la parte más interesante: El juego en sí. Bugs Bunny Crazy Castle 3 se divide en áreas y cuartos, el juego tiene un total de 4 áreas y cada una de estas, tiene 15 cuartos.

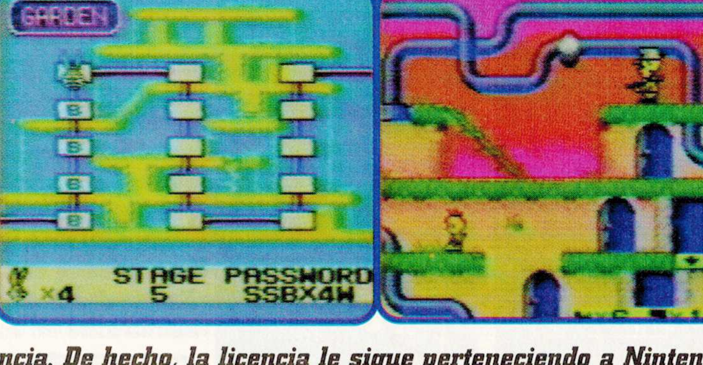
Para avanzar de un cuarto a otro, Bugs debe encontrar 8 llaves por nivel, algunas de ellas son muy fáciles de encontrar, pero otras hay que buscarlas detrás de puertas o en rincones un tanto inhóspitos. Sin embargo, la cuestión no es sólo buscar las llaves y ya.







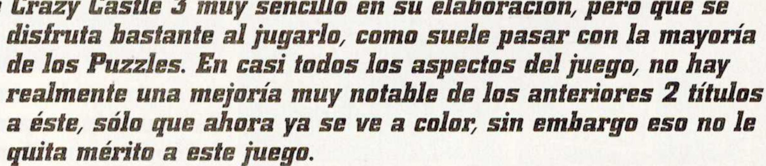
El problema real viene cuando debes enfrentar a los demás personajes que están por ahí rondando. Lo mejor que puedes hacer con ellos es eliminarlos para que no te toquen y te hagan perder una vida, para eso verás que en cada uno de los cuartos hay regados toda clase de objetos marca Acme, como pesas de 1000 toneladas o bombas, las cuales deberás arrojar contra ellos, pues entre menos rivales haya en pantalla, mucho más fácil será tu búsqueda de las llaves. El otro problema importante son las complejas estructuras que de repente comienzan a tener cada uno de los cuartos, al principio empiezan con algunos elevadores o superficies para saltar, pero después están las complejas estructuras de tubos que no parecen tener una salida bien definida y que te pueden confundir. Obviamente en niveles más avanzados, los elementos se van mezclando para tratar de confundirte de una forma total y los enemigos superan en número, a las armas o ítems que hay en cada nivel, lo cual te lleva a no sólo buscar las llaves, sino también a huir. Al terminar cada uno de estos cuartos o niveles, Bugs o más bien tú, obtendrás un password que te permitirá comenzar en ese nivel sin necesidad de comenzar el juego desde el principio (¿te has fijado cómo a pesar de que el uso de un password es bastante conocido, nosotros insistimos en decir para qué sirven?).



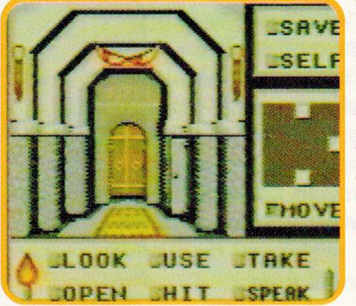
Por cierto, aunque esto no tiene mucho que ver, lo mencionamos como dato curioso: Este juego originalmente fue lanzado por las compañías Kemco-Seika cuando tenían un trato para comercializar juegos para Nintendo; tiempo después estas compañías se separaron y la licencia de este juego quedó en manos de Seika.
Seika no duró tanto tiempo en el mercado y un par de años después de la separación desapareció, quedando los derechos en el "olvido". Eso hasta que Nintendo los tomó y así fue como relanzó estos títulos bajo su licencia. De hecho, la licencia le sigue perteneciendo a Nintendo, pero ahora para esta nueva versión decidieron contactar al desarrollador original para que el juego mantuviera su misma esencia: Kemco.
En fin, a grandes rasgos se puede decir que Crazy Castle 3 muy sencillo en su elaboración, pero que se disfruta bastante al jugarlo, como suele pasar con la mayoría de los Puzzles. En casi todos los aspectos del juego, no hay realmente una mejoría muy notable de los anteriores 2 títulos a éste, sólo que ahora ya se ve a color, sin embargo eso no le quita mérito a este juego.







¿Qué tan clásico resulta este juego que reaparece de su versión original de NES y PC ahora en el GB? Bueno, eso lo puedes juzgar por ti mismo si te decimos que fue uno de los primeros títulos que nuestro queridísimo Gus Rodríguez terminó como videojugador novato hace ya... bueno bastantes años. De hecho (y para imaginarnos la edad de Gus) el original apareció, como lo comentábamos, para el NES allá en el año de 1989 (¡¡¡hace una década!!!).
Es bastante probable que la gran mayoría de los videojugadores y lectores actuales de la revista no hayan conocido el original, así que es hora de que nos pongamos un tanto nostálgicos, recordemos este excelente título y te motivemos para que lo conozcas.



En Shadowgate, comandas a un valiente guerrero que es enviado al castillo de un poderoso mago conocido como Warlock para hacerle frente y evitar que con sus diabólicos poderes haga caer la destrucción sobre tu tierra. Aunque el enemigo es bastante poderoso y los peligros que te esperan en las salas del castillo son muchos, nuestro valiente personaje principal no lleva ninguna arma para hacer frente a este mago y lo único que le va ayudar al principio es su astucia e inteligencia.



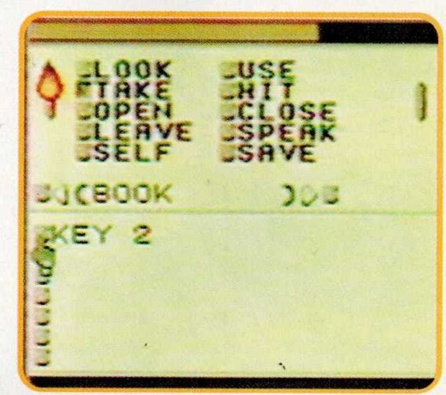


Shadowgate es un RPG de esos clásicos en los que realmente todas las acciones que tu personaje deba ejecutar están determinadas por menús. De hecho, si observas bien alguna de las fotos que tenemos del juego, verás que existen varios elementos que a continuación te vamos a explicar.



Básicamente son 3 elementos importantes los que vamos a encontrar en la pantalla de juego de Shadowgate.

1) Pantalla de acción.- Aquí se visualiza el cuarto en el que se desarrolla la acción. Debes observar con bastante detenimiento todos los elementos que se encuentran ahí, pues no sabes cuál te puede dar una pista. "¿Un letrero que se lee Epor?" "¿Me servirán algunas de las pócimas que ahí se ven?" "¿Qué hay detrás de los barrotes?" "¿Es una puerta eso que se ve al fondo?"



2) Pantalla "Move".- Ahí podemos determinar hacia dónde queremos movernos, sin embargo no siempre aparecen todos los elementos de la pantalla de acción en la pantalla "Move". ¿En realidad es una puerta la que está al fondo? entonces ¿Por qué no aparece en la pantalla de Move?"

3) Pantalla de acciones.- Ahí están todas las acciones que se pueden realizar en el juego. Muchas veces al determinar alguna acción como "Use" o "Leave" aparece una pantalla extra en la que podrás ver todas las cosas que has tomado a lo largo de tu aventura.



Este juego es de experimentación total, pues muchas de las cosas que uses te pueden eliminar, otras las debes mezclar y hay acciones que debes realizar por muy ilógicas que parezcan. Vale la pena mencionar que a nosotros nos pareció en su momento, un juego bastante difícil precisamente por todos estos elementos, pero también muy entretenido y con mucho reto.

Generalmente el juego te da una descripción de lo que encuentras al entrar a cada cuarto o al realizar una acción. Esta explicación viene en inglés, pero por ahí oímos que era posible que este juego podría tener opciones para jugarse en varios idiomas incluyendo el español. Esperemos que así sea.

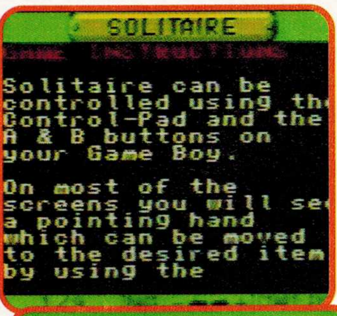


Bueno, este es un pequeño adelanto y descripción de esta aventura gráfica en formato portátil. Realmente si nosotros diéramos nuestro punto de vista, correríamos el riesgo de no ser tan parciales, desde que este juego a nosotros nos parece maravilloso, pero tal vez no lo sea tanto para otros videojugadores. En este caso mejor pruébalo antes de adquirirlo. ¡Ah! Pero de algo sí estamos muy seguros: Este juego va a dar mucho de qué hablar cuando salga, por todas las dudas que va a generar.

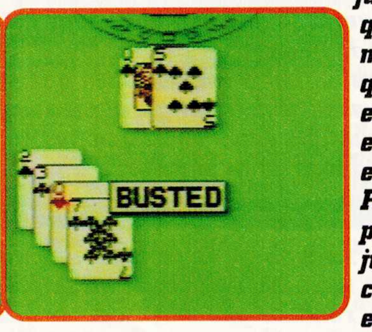
Una de las características principales de los juegos que hemos visto a lo largo de este especial de títulos para el GB Color es que la gran mayoría de ellos se enfocan a un público (por así decirlo) "infantil". Sin embargo y afortunadamente para muchos, no todos los juegos son así ya que para los adultos que deseen un buen juego de cartas, Take 2 Interactive prepara un título con los 3 juegos de cartas más pupulares, teniendo como escenario algún casino de la ciudad de Las Vegas. Los 3 juegos de cartas que se podrán jugar en este título son Black Jack, Cribbage y Solitario.

Al principio, verás una pantalla en la que puedes elegir cualquiera de los juegos que mencionamos anteriormente, así como la reglamentaria pantalla de opciones.
Una vez que selecciones el juego que desees (¿pues que otra cosa?) entrarás a una pantalla de opciones, las cuales varían dependiendo cuál de los 3 juegos que hayas elegido y en cada una de ellas puedes cambiar elementos característicos del juego, por ejemplo, algunas reglas, opciones, estilos y lo más importante de todo es que están las instrucciones para aquel que no sepa cómo se gana en alguno de estos 3 juegos.









Al decir que este juego se desarrolla en la ciudad de las Vegas, un elemento importante son las apuestas.
Antes de cada juego tendrás la posibilidad de apostar cierta cantidad de dinero. Tú comienzas con una mínima cantidad ($50.00, para ser más precisos) y el objetivo es multiplicarlo ganando en los juegos. Obviamente esto sólo es significativo, pues cuando apagues tu GBC, tus $1,256,899.99 se van a ir a la basura. En este caso hubiera sido buena idea que el juego tuviera una batería para que se quedaran guardados los mejores récords y así recordar que ganamos más de un millón en las Vegas... mientras íbamos en el microbus camino a la escuela.
Por cierto, algo que casi se nos pasa comentar es que cada juego tiene distintas reglas las cuales se usan de forma oficial en Las Vegas, sólo para hacerlo más apegado a la realidad y para darle un poco más de variedad a estos juegos (así como si se tratara de variaciones del juego original).











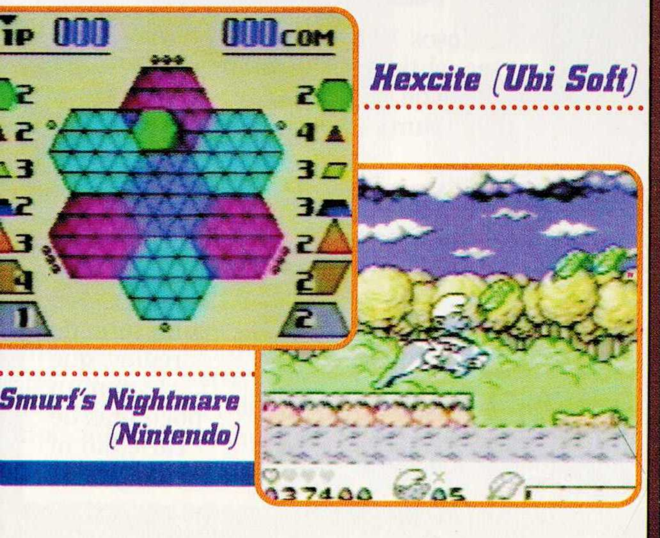
Aunque tanto el Solitario como el Black Jack son juegos de cartas en los que se puede jugar de forma individual (o se debe) en el caso del Cribbage sí se necesita alguien contra quien competir. En este caso, el CPU toma el control de distintos jugadores para que apuestes contra ellos y conforme vayas ganado, les va cambiando el nivel de dificultad. Aquí nada les costaba a los programadores integrar la opción de competir mediante el cable Link y así agregar algunos juegos de cartas que son reglamentarios para dos jugadores. Sin embargo y pensando de una forma objetiva, tal vez lo hicieron así pues sería difícil que mucha gente sacara provecho de esta opción y sólo estaría ahí de adorno y sacrificando memoria que en este caso fue usada para la fabulosa música que tiene este título (nota: este comentario final fue sarcasmo cortesía del redactor que prefirió quitarle la música al juego en la pantalla de opciones. Esa sí que es una buena opción).



Bueno, a grandes rasgos podemos decir que Las Vegas Cool Hand es entretenido para aquellos que gusten de los juegos de cartas y cumple muy bien su cometido, eso tomando en cuenta que para que sea bueno sólo hay que representar de forma fiel las cartas, respetar las reglas y modos de juego. Lo único que si no respeta son los oídos de quien lo juegue, pues la música es un poco menos que nefasta; bueno, más bien deberíamos decir bastante aburrida y tediosa. Lo bueno es que la pudes quitar o de lo contrario...



Los anteriores no son todos los títulos que se preparan o ya listos para el GB Color. Prácticamente ya todos los que veremos de aquí en adelante, tendrán compatibilidad con este sistema y conforme pase el tiempo veremos juegos que aprovechan de mejor forma las características y ventajas que ofrece este sistema sobre el GB tradicional. Los juegos que veremos en los próximos meses son muy variados y tendremos varios géneros en ellos: Acción, Deporte, Puzzle, RPG, Aventura... en fin. Lo mejor de el GB Color está por venir, pero también se puede decir que ya tiene un soporte muy elevado, no sólo por los juegos que presentamos en este reporte especial, sino porque en él puedes jugar cualquier título del GB Clásico con una definición muy padre y como nunca los habías visto. Si ya estabas pensando en comprarte un GB desde hace tiempo, el GB Color es una excente opción, como te podrás dar cuenta.



Hexcite (Ubi Soft)

Smurf's Nightmare (Nintendo)

previo

GOLDEN NUGGET 64

Este juego se desarrolla en un casino y tu misión es llenarte los bolsillos de dinero participando en los diferentes juegos que trae:





Black Jack

Por si no lo sabes, aquí te dan un par de cartas y con ellas buscas juntar la cantidad de 21.

Si no lo logras a la primera (por lo general es así) pides otra carta. Si llegas a pasarte de 21 entonces pierdes. Gana el jugador que más cerca esté del 21. Si te sale una carta de figura (J, Q, K) y un As entonces ganas automáticamente.



Slots

Estos son los clásicos tragamonedas en donde tienes que juntar la misma figura tres veces para obtener dinero. Hay algunas figuras que si las sacas en la primera posición te dan un premio (como en Super Mario Bros. 2 en donde si sacabas las cerezas te daban vidas automáticamente, pero aquí es dinero). En la segunda posición ganas más y en las tres casillas, pues te ganas el premio mayor. En estas casillas existe el problema de que tú no controlas el movimiento y el resultado de tu juego depende del azar.



	1st Line	2nd Line	3rd Line
	75	175	500
ANY	40	100	150
	25	50	75
	15	30	45
ANY	10	20	30
	5	10	15
ANY	3	6	9
BAR BAR BAR	2	4	6
ANY ANY ANY	1	2	3

Mini Baccarat

El objetivo del juego es tener una mano que se acerque lo más posible al 9 y para eso te reparten dos cartas. La suma de las cartas se hace de manera que si tienes más de 10,



esos 10 excedentes se eliminan, o sea, si tienes 3 cartas con 5, tu suma es de 15 pero al quitarle los 10 tu suma es de 5. Lo mismo pasa si tienes 7 y 6 pues el resultado con todo y resta es de 3. Adicional a esto existen una serie de reglas, que le dan un poco más de variedad al juego.



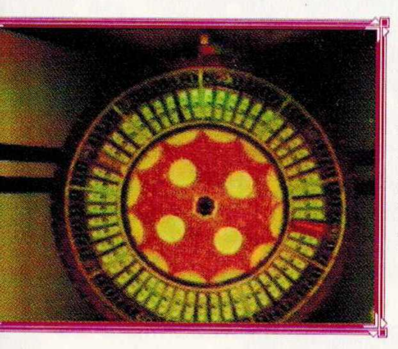




Big Six

Aquí tienes que poner dinero en los lugares que creas más convenientes para después esperar por el resultado de la ruleta. Cuando la ruleta se detiene, el número que salga es el lugar ganador y aquéllos que hayan puesto dinero allí,





ganarán la misma cantidad de dinero multiplicada por las veces que indica el lugar, por ejemplo, si pones tu dinero en el 5 y cae este número entonces tu dinero se multiplicará por 5.

Video Poker

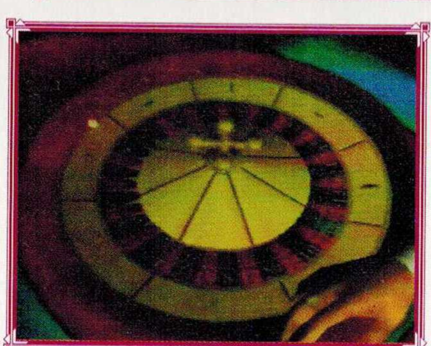
Es una versión del Poker tradicional, llevado a las máquinas tragamonedas. Dependiendo de las cartas que tengas en tu poder podrás obtener dinero de acuerdo a una tabla que aparece antes de que hagas tu apuesta.



A parte de estos juegos existen otros como Texas Hold'em ó 7 Card Stud en donde se usa la baraja o la clásica ruleta y tienes que poner dinero en las casillas que creas correcto y la suerte dependerá







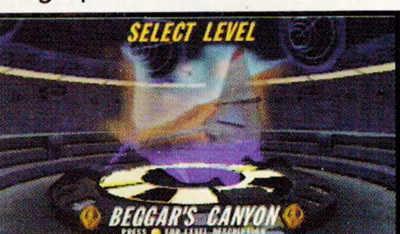
ompletamente del dispositivo (si s que no hay truco). La variedad e juegos que trae (algunos omplicadones) es buena, aunque la verdad sólo a los que gustan de os juegos de azar, Golden Nugget les parecerá divertido.

a fondo

STAR WARS ROGUE SQUADRON

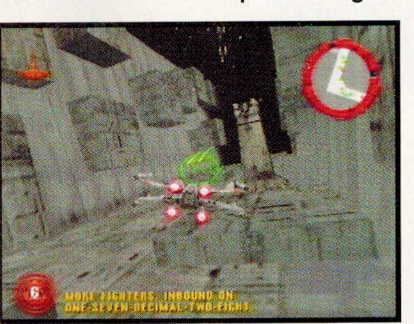


Es tiempo de celebrar en toda la galaxia. La Alianza Rebelde ha ganado la batalla de Yavin. Luke Skywalker, con la ayuda de Wedge Antilles, ha destruído la Estrella de la Muerte. Pero fue muy poco tiempo de celebración, el gran Imperio está agrupando todas las tropas para un solo propósito, eliminar todas las fuerzas de ataque de la Rebelión. Y para salvar a la Alianza Rebelde de la destrucción a manos del Imperio, Luke Skywalker y Wedge Antilles han formado Rogue Squadron, un grupo con 12 de los más hábiles y veteranos pilotos de batalla en la Alianza.



Con la habilidad y el conocimiento para volar la variedad de vehículos en la flota de la Alianza, el versátil Rogue Squadron siempre es enviado a difíciles y arriesgadas misiones. Con el Imperio amenazando, los planetas de la Nueva República y construyendo nuevas bases en toda la galaxia, el coraje y habilidad del Rogue Squadron tomará sus primeras misiones.

En Rogue Squadron, tus misiones toman lugar entre Star Wars: Una Nueva Esperanza y El Imperio Contraataca (las que hasta hace unos años eran consideradas la primera y la segunda película de la serie de Star Wars). Vuela en diferentes aeronaves de combate espaciales comandando a Luke Skywalker, mientras tu oficial superior, el General Rieekan, te dará detalles de los objetivos en las misiones y te aconsejará con tácticas que te ayudarán para destruir la oposición del Imperio. Wedge Antilles y otros miembros de Rogue Squadron te acompañarán en cada una de tus misiones, te auxiliarán a rescatar aliados y buscarán destruir a cualquier agresor (y más). Tendrás que encargarte de los terrores aéreos del Imperio (los TIE-Fighters) así como las fuerzas Imperiales terrestres (AT-ATs, Tanques y torretas) a lo largo de diversos planetas en la Galaxia del universo de Star Wars como en Tatooine o nuevas locaciones detalladas en 3D.



Lo padre de este juego es que se ve realmente el esfuerzo de Factor 5 por hacer algo bien hecho y de verdad que lo lograron, aunque los escenarios tienen algo de Pop-up. Le pusieron fuentes de luz a muchísimas partes, así ves cómo tus acciones interactúan mucho con el ambiente, por ejemplo, cuando disparas los blasters cerca de la tierra, estos realmente son una fuente de luz. Las explosiones también generan luz y cuentan con buenos efectos de humo. El control es buenísimo y sobre todo las naves están de lujo, ya que técnicamente y casi perfectas, representan las mismas características de las diseñadas para las películas.



Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Factor 5 / LucasArts

128 megabits
Memoria

Acción / Simulador
Categoría



Sin Expansion Pak

Un punto importante y que debemos recalcar, es que es el primer juego de Nintendo que sale a la venta en el puedes utilizar el Expansion Pak. Estos 4 megas de memoria extras hacen que los diseñadores aprovechen más el poder de procesamiento del Nintendo 64.

Aquí te presentamos unas fotos sin Expansion Pak y otras con este accesorio, tal vez no se pueda apreciar muy bien pero aumenta el frame-rate, por lo que el juego se siente mucho más fluído, el anti-aliasing te permite ver las naves mucho más detalladas y a mayor distancia, además se pueden aplicar más texturas a algunas superficies.





COn Expansion Pak

Aeronaves de la Rebelión

Al formar parte de Rogue Squadron, tendrás la oportunidad de volar las diferentes naves de la resistencia, desde el versátil y convencional X-wing, el poderoso Y-wing, los súper maniobrables Speeder y A-wing, como el prototipo V-wing. Todas y cada una de estas aeronaves tienen sus propias características y deberás utilizarlas dependiendo de la misión.

X-wing

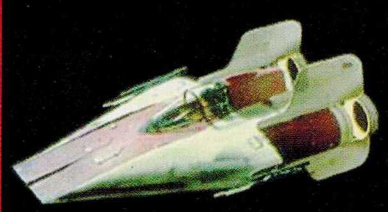
Nombrada así por sus 2 pares de alas, esta nave es el arma más versátil de la Alianza Rebelde. En combate, sus alas se despliegan para darle mayor maniobrabilidad, mientras que las alas se cierran para alcanzar mayores velocidades y aún así, girar para evitar ataques. El X-wing está equipado con 4 poderosos cañones blasters en las puntas de las alas, más un lanzador de torpedos de protones. Con una protección de titanio y veloces generadores de escudo, el X-wing puede recibir varios impactos y seguir volando.

Y-wing

Una cruza entre un guerrero y un bombardero, la Y-wing representa la base de la flota de la Alianza Rebelde, antes de la introducción del X-wing. El Y-wing es más grande, lento y menos maniobrable que el resto de las naves, por lo que tiene algunos problemas contra la mayoría de las naves Imperiales. Sin embargo, es extremadamente durable y poderosamente armado con blasters, un cañón de iones y obviamente grandes bombas, haciéndolo el vehículo ideal para atacar cualquier objetivo terrestre.

A-wing

Esta es la más veloz aeronave de combate que tiene la Alianza Rebelde. Corre más rápido que cualquiera de las naves de combate imperiales, por lo que es ideal para las misiones de pega-y-corre.



Su poderoso armamento incluye 2 cañones blasters y varios misiles. Obviamente, el A-wing es extremadamente maniobrable en combate, pero su cabina expone bastante al piloto, por lo que cualquier daño es considerable.

Airspeeder

Este es el apodo del Incom T-47, esta nave fue construída para defender la base en el planeta Hoth en contra de las fuerzas Imperiales, permitiéndoles a los Rebeldes evacuar la base. El Airspeeder sólo se puede maniobrar en bajas alturas, no puede girar sobre su eje y no tiene escudo, sin embargo se compensa por su gran velocidad y poco tamaño, logrando que a las fuerzas Imperiales, se les dificulte apuntarle. Está armado con 2 cañones blaster y un arpón con cable diseñado para eliminar fácilmente a los AT-AT del Imperio.

V-wing

Por su poco peso y gran velocidad, el V-wing tiene gran ventaja comparándolo con el Airspeeder, además cuenta con un gran jet y enormes boosters. Y por si fuera poco, tiene 2 cañones blasters que pueden cambiarse a la modalidad de metralleta y puede cargar con varias rondas de misiles rastreadores. Como aún es una nave prototipo, todavía no están terminadas todas las ventajas de la nave, así que no es recomendable utilizar demasiado el booster o disparar rápidamente los cañones por un largo período o se sobrecalentarán los motores.

CAPITULO I

Ambush at Mos Eisley

Esta misión toma lugar en Tatooine, planeta natal de Luke Skywalker, en donde recientemente ha colonizado el Imperio gracias a su localización estratégica, cerca de varias rutas hyper-espaciales. Su gran ciudad portuaria, Mos Eisley, es un lugar perfecto para el comercio interestelar, sin embargo muy peligroso, ya que está lleno de piratas y ladrones. La misión es un tanto sencilla, ya que debes destruir varios de los Imperial Probe Droids y evitar que el Imperio localice cualquier tipo de amenaza en este planeta.



Rendezvous on Barkhesh

En esta misión volarás en Barkhesh, un planeta muy notorio por su calor, humedad y lleno de selvas tropicales. La Resistencia local está



transportando provisiones para la Rebelión y el Imperio no piensa quedarse de brazos cruzados, por lo que hará todo lo posible para detener esas provisiones.







Muévete rápidamente para defender el cargamento, ¡aguas con los AT-ST! ya que resisten muy bien los ataques Rebeldes.

The Search for the Nonnah

En esta misión pelearás sobre los lagos de Chorax, tratando de localizar una nave derribada de la Alianza antes de que el Imperio llegue primero, ya que ellos también la están buscando. Sólo trata de moverte rápidamente y defiende la nave de cualquier ataque mientras la Rebelión rescata a los pasajeros de la nave dañada.





Defection at Corellia

El planeta Corellia es el hogar de Han Solo, del General Crix Madine y Wedge Antilles, miembro de Rogue Squadron. Con grandes valles, inmensos océanos y amplios paisajes, Corellia es un lugar placentero en la galaxia. Los grandes puertos inter-estelares han atraído la atención del Imperio por lo que ha comenzado la invasión.



Trata de completar tus objetivos lo más rápido posible y concentra tus ataques en los TIE-Bombers, ya que son los que ocasionan mayor destrucción.



Liberation of Gerrard V

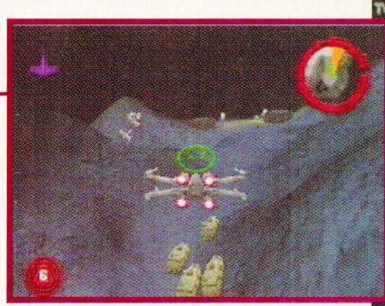
En esta misión pelearás contra del mejor piloto del Imperio, Kasan Moor. Volarás sobre Gerrard V, planeta cubierto por desiertos y océanos. En algún tiempo, este planeta fue una gran base rebelde, sin embargo fue bombardeado por Star Destroyers del Imperio.



Los habitantes de Gerrard V intentan oponerse nuevamente a los deseos del Imperio, así que deberás echarles la mano antes de que sea demasiado tarde. Destruye todas las torretas para que los Y-wings puedan hacer su trabajo.



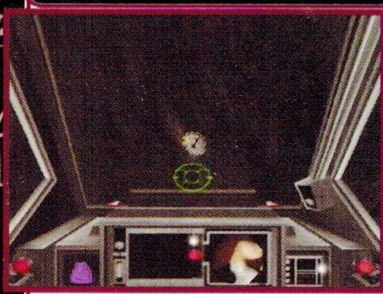
The Jade Moon



Tu siguiente misión será en la luna de Loronar, hogar de las fábricas donde las mayores aeronaves de combate del Imperio son construídas. Obviamente es una zona árida lunar con grandes cañones y cráteres. Lo principal aquí, es proteger la flota de asalto de la Alianza Rebelde para eliminar dichas fábricas. ¡Cuídate de las torretas lanza-misiles!



Imperial Construction Yards



Esta misión te manda sobre las fábricas de Balmorra, donde construyen grandes armas de destrucción del Imperio. Localizado en el filo del centro de la galaxia, en el sistema Nevoota, Balmorra es una civilización con muchos edificios industriales. Como siempre, los habitantes siempre han tenido la esperanza de unir fuerzas contra el Imperio y renovar sus armas tecnológicas. Deberás destruir las fábricas más importantes que el Imperio jamás podrá considerar perdidas.





Assault on Kile II

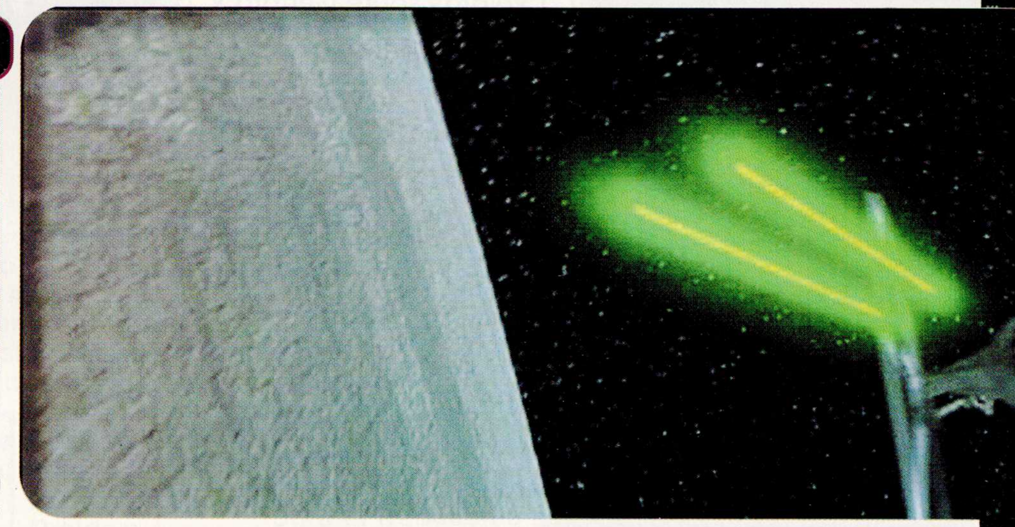
En este planeta atacarás las fábricas más importantes en el sector de la galaxia del Imperio. La superficie de Kile II está rodeada por grandes cañones y cráteres donde deberás localizar un puerto espacial, radares y barracas de tropas imperiales.







Rescue on Kessel



Esta misión toma lugar en Kessel, donde el Imperio tiene una gran prisión. Deberás cazar un gran tren que lleva consigo una gran cantidad de prisioneros importantes para la supervivencia de la Alianza Rebelde, trata de utilizar los cañones de iones sabiamente.



Prisons of Kessel

En esta misión, una vez más deberás de volar sobre Kessel, el único lugar en donde el Glitterstim Spice es producido (sus propiedades telepáticas son realmente cotizadas alrededor de la galaxia). Sin embargo tendrás que buscar en todas las prisiones Imperiales y rescatar a todos los prisioneros rebeldes para compensar todas las pérdidas de la Alianza.



CAPITULO III

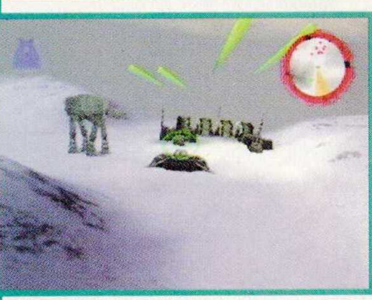
Battle Above Taloraan



En esta misión de altura, hay que destruir la reserva de gases del Imperio sobre Taloraan. Debes ser muy cuidadoso con tus disparos, ya que existen muchas reservas comercializadoras privadas y si no tienes cuidado, podrías ocasionar un gran incidente galáctico. Cuida mucho a las tropas que te acompañan, así como los intereses públicos, ante la amenza Imperial.



Escape from Fest

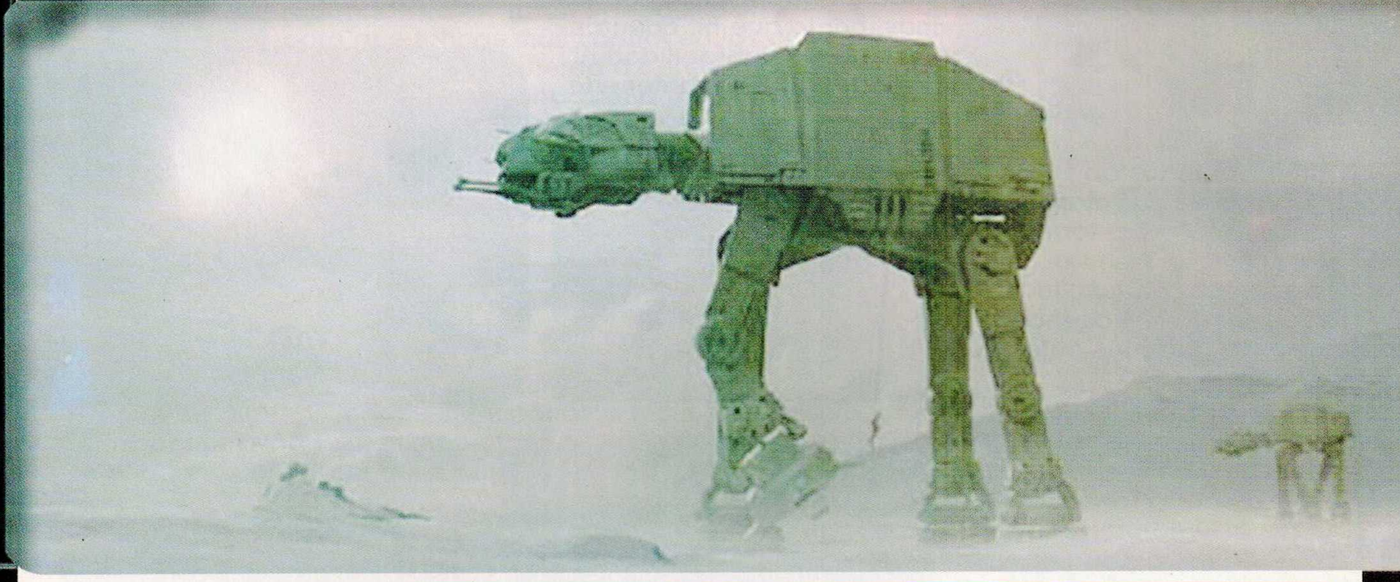


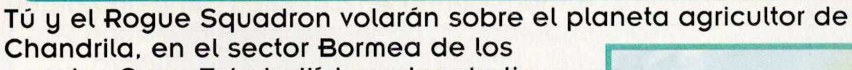
Esta misión te lleva directamente a un planeta en el sector Atrivis, cerca del sistema Mantooine. Aquí el Imperio tiene gandes fábricas de investigación en armas.



Sin embargo, existe una pequeña oposición que ayudará bastante a la Alianza. Trata de ayudar a este grupo para unir fuerzas en contra del Imperio y ganar grandes avances tecnológicos, para vencer a las fuerzas del malígno Emperador.

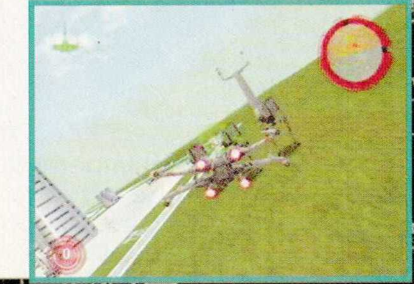






Blockade on Chandrila

Tú y el Rogue Squadron volarán sobre el planeta agricultor de Chandrila, en el sector Bormea de los mundos Core. Este bellísimo planeta tiene 2 enormes continentes, cuyos habitantes son extremadamente pacíficos, desgraciadamente el Imperio desea este planeta por toda su riqueza natural, así que Luke y sus compañeros deberán auxiliar a los pacifistas en contra de la opresión del Imperio. Trata de mantener la calma y no actúes instintivamente antes de ver las consecuencias.





Moff Seerdons Revenge



Thyferra, uno de los planetas con selva tropical más hermosos de la galaxia ubicado en el sistema Polith. Aquí es donde el Rogue Squadron debe maniobrar rápidamente para hacer que los abastecimientos de Bacta (una sustancia médica) de la Alianza Rebelde no sean destruídos al igual que las instalaciones y viviendas civiles. Trata de mantener la calma y destruye tus objetivos para después salir corriendo.

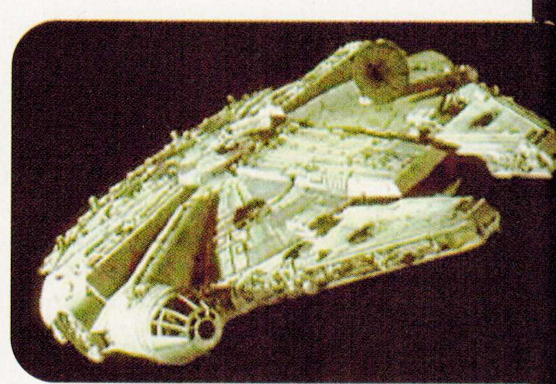


Raid on Sullust



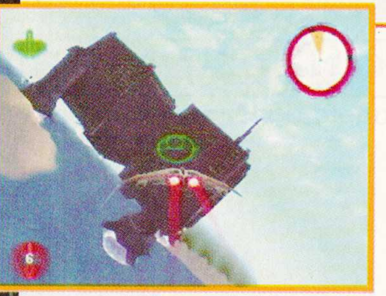
En esta misión, pelearás en la zona más candente del planeta volcánico en el sistema Sullust. Ten mucho cuidado ya que volarás con los Y-wings, por lo que no cuentas con mucha maniobrabilidad ni velocidad, trata de mantenerte firme sobre tus objetivos y no titubees en volarlos con una bomba. Las torretas lanza-misiles son los peores obstáculos, te recomendamos deshacerte de estos ataques antes que nada.



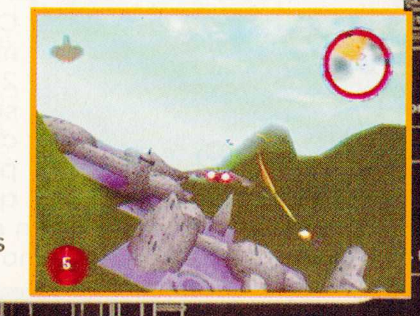


CAPITULO IV

The Battle of Calamari



En este gran encuentro con las tropas Imperiales, Rogue Squadron deberá pelear en Calamari, un planeta que gran parte de él está cubierto por agua, sus habitantes son grandes contribuyentes de la Alianza Rebelde, así que nuevamente Luke y los demás integrantes de la más afamada región de guerreros estelares de la Rebelión, deberán detener todas las espectativas del Imperio que tienen planeados para este pacífico planeta. Trata de actuar con cautela y decisión antes de realizar cualquier acto desesperado por salvar a cualquiera de las ciudades de este bellísimo planeta.

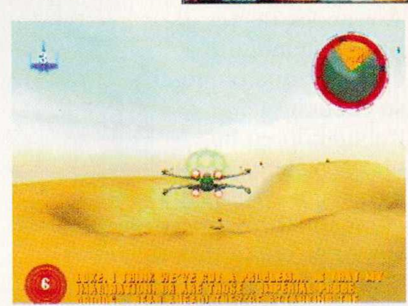


TIPS



-Utiliza el radar sabiamente para llegar a tus objetivos. Trata de mantener el área amarilla a las 12 en punto de tu radar para que llegues rápidamente, una vez que esta área se desvanezca, significa que has llegado al punto indicado. En algunas misiones tú mismo debes de buscar tus objetivos por lo que no verás el área amarilla hasta que encuentres qué atacar.

-Utiliza la máxima potencia de los motores o el freno para alcanzar a los enemigos o para apuntar más fácilmente a los objetivos en tierra.



-Pon mucha antención a las direcciones que te da el General Rieekan y tus compañeros de escuadrón.

-Siempre busca a los TIE Bombers y atácalos antes que a los demás TIE, ya que los bombarderos causan un mayor daño a las instalaciones o transportes de la Alianza Rebelde.

-Para que hagas una embestida más efectiva a los objetivos en tierra, trata de alinearlos desde una distancia considerable para que corras hacia ellos y sea más difícil que te peguen. Evita las vueltas rápidas cerca de los objetivos, ya que hace más deficiente el ataque y por lo general quedas casi siempre cerca de su alcance. También puedes utilizar tus frenos, pero que sea desde lejos para evitar que ellos te localicen.



-Desde el principio de la misión trata de ver cuál de los ángulos de cámara es el que se apega más a la dificultad de la misión.

-Cuando vueles en un Speeder o un V-wing, para que tengas más control en las curvas, utiliza el freno izquierdo o derecho para que des más cerrada una vuelta y no pierdas tiempo en regresar a atacar.



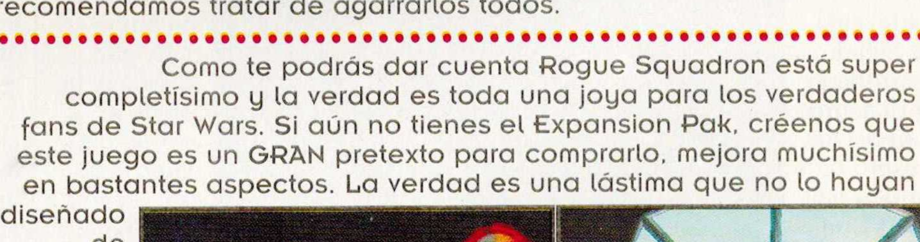
-Utiliza las vuletas verticales de 180° o 360° según sea el caso, esto te ayuda mucho para ubicar y atacar más fácilmente a un objetivo en movimiento.



-Para evitar el ataque de los Missile Turrets, vuela bajo y lo más rápido que puedas.

-Todas las naves tienen controles diferentes, trata de acostumbrarte a ellos antes de perfeccionar alguna misión.

-Dentro de algunas misiones encontrarás algún objeto que puedes recoger, si llegas a terminar la misión con este objeto, podrás tener mayor escudo, mejores blasters o misiles seguidores, por lo que te recomendamos tratar de agarrarlos todos.



Como te podrás dar cuenta Rogue Squadron está super completísimo y la verdad es toda una joya para los verdaderos fans de Star Wars. Si aún no tienes el Expansion Pak, créenos que este juego es un GRAN pretexto para comprarlo, mejora muchísimo en bastantes aspectos. La verdad es una lástima que no lo hayan diseñado de menos para unas batallas de 2 jugadores, hubiera estado magnífico derribar a tus amigos, sobre todo en escenarios con grandes edificios.









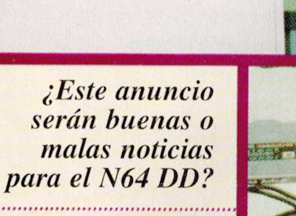






¿Nintendo 2000?

Recientemente, el presidente de Nintendo, el Sr. Hiroshi Yamauchi dio una entrevista para un periódico allá en Japón y en esta entrevista comentó sobre un nuevo proyecto de Nintendo. A grandes rasgos el Sr. Yamauchi dio a entender que Nintendo se encuentra trabajando en un nuevo sistema el cual dará a conocer esta compañía próximamente (tal vez el próximo mes de Mayo en el Space World de 1999). ¿Un nuevo sistema? Desafortunadamente fuera de lo que acabamos de mencionar, el Sr. Yamauchi no abundó en más detalles sobre este "nuevo" sistema, lo cual da mucho de qué hablar o para especular. Nosotros obviamente no podemos quedarnos atrás. ¿De qué nuevo sistema está hablando? El dijo muy claramente que el N64DD sigue en camino y que éste se presentará en el Space World, pero ¿No se tratará de las 2 cosas a la vez? es decir ¿Un nuevo Disk Drive? También el Sr. Yamauchi mencionó que Nintndo es una compañía dedicada al entretenimiento y esto no necesariamente quiere decir que el nuevo "sistema" tenga que ser una consola como nos han venido acostumbrado, no podemos descartar que Nintendo nos sorprenda y se trate de algo totalmente distinto a lo que todos estamos esperando. Por el momento no podemos más que esperar unos cuantos meses a que se lleve a cabo el Space World, ¿no crees?



Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo Ltd.

¿Este anuncio serán buenas o malas noticias para el N64 DD?

Hybrid Heaven

Esta primera mitad de 1999 Konami lanzará dos juegos excelentes para el N64. Uno de ellos es Castlevania y del cual ya hemos venido hablando a lo largo de varios números, pero hay que recordar que esta compañía tiene varios "equipos" trabajando en proyectos especializados; Castlevania está siendo desarrollado por el equipo de Kobe de esta empresa y el otro título del cual vamos a hablar se trata de "Hybrid Heaven".



Hybrid Heaven es un juego en el que se mezclan elementos de estrategia, de acción así como de RPG, logrando un título único en su género y que muy pronto podremos ver en nuestro continente. Si recuerdas, este juego originalmente fue planeado con un concepto únicamente de manejar toda la acción por medio de comandos, sin embargo mediante ideas que ha tenido el equipo que desarrolló este juego se le han agregado una gran cantidad de elementos, logrando así un título con una increíble variedad de modalidades, más o menos del estilo de Mission: Impossible pero mucho mejor hecho. (Por cierto, otro equipo de Konami, el cual ha sido encargado de otros títulos excelentes para el N64 como la serie de los International Super Star Soccer, NBA in the Zone y Mystical Ninja, es el encargado del desarrollo de Hybrid Heaven, lo cual ya da cosas muy buenas de qué hablar de este juego).

Aquí tú controlas a Johnny Slader, el cual es miembro de un equipo de reconocimiento especial (en el futuro) el cual se dspone a investigar una nave espacial que cayó a la tierra. Conforme avanzas en el juego (y en las investigaciones de Slader) te das cuenta que la nave espacial no es tal, sino una base altamente secreta en la que el gobierno llevaba a cabo experimentos genéticos y ahora tú como portador de la verdad, debes detener tanto a los mutantes que han escapado y están aterrorizando a la población, como ir tras el responsable de todo esto.

Como podrás ver, la historia de este juego es excelente, pero no es sólo lo mejor que veremos.

Los gráficos son también muy buenos y constantemente sabremos más de la historia mediante Cinemas Display en tiempo real los cuales

Continuación de la página 34

sirven para dar más dramatismo al asunto.
De hecho, las batallas contra los enemigos también se llevan a cabo mediante "Cinemas Display" pero antes de cada batalla, aparece un menú en el que tú vas a decidir cuáles son las acciones y movimientos con los que vas a atacar. Los movimientos variarán dependiendo la posición que tengas en referencia del enemigo, tu "nivel de experiencia" y hasta el tipo de enemigo. También de la misma forma, podrás ejecutar distintos movimientos para evadir o minimizar el daño de un ataque rival.
Hybrid Heaven promete ser un juego excelente e innovador, pues estos son elementos que caracterizan a los títulos de Konami (y tú mejor que nadie lo sabrás si es que los has jugado). Particularmente creemos que este será uno de los mejores juegos para este 1999.

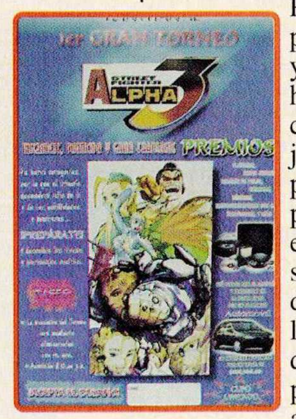
Acclaim y sus noticias

De nueva cuenta Acclaim da de qué hablar este mes. Primero que nada recientemente acaban de anunciar que firmaron un contrato de exclusividad con el jugador de los Yankees de New York, Derek Jeter para que él patrocine su juego de All Star Baseball 2000, el cual aparecerá por ahí de Abril-Mayo de este año. Aunque es muy pronto para pensar en el lanzamiento de este juego, tanto Acclaim, como Iguana Entertainment ya han hablado de algunas de sus características.
Para empezar, han dicho que este juego tendrá la licencia de la MLB (Major League Baseball) y de la MLBP (Major League Baseball Players Association) lo cual asegura ya de una buena vez que tanto todos los equipos de la MLB, como todos los jugadores con sus estadísticas y modos de jugar reales estarán presentes. Este juego aparecerá para el N64 y para Game Boy Color.

Otra de las noticias relevantes es sobre su Hit de la temporada: "Turok 2". Pues resulta que a menos de 3 semanas de su salida al mercado, este juego ya ha vendido más de 1.4 millones de unidades. Este tipo de noticias las oímos mucho (sobre juegos que venden millones de unidades en cierto período de tiempo), sobre todo últimamente con juegos como Zelda 64 o Mission: Impossible; sin embargo este caso es especial en el sentido que los juegos que mencionamos como ejemplo globalizan sus ventas (es decir, lo que venden en América, Japón y Europa), sin embargo las ventas a las que se hacen referencia con Turok 2 pertenecen exclusivamente al mercado norteamericano y latinoamericano. ¡Eso sí que es sorprendente! Ahora lo único que hace falta es ver cómo se distribuye este juego tanto en Japón como en Europa. Al parecer los 9 millones de dólares que invirtió Acclaim en publicidad en este juego rindieron frutos.

Torneo SFZ3

Recuerda que este mes se lleva a cabo el torneo del juego Street Fighter Zero en la ciudad de México, para ser más exactos en el Gran Forum. Los premios son muy buenos pues hay desde radios, televisores hasta un ¡coche último modelo... sin catalizador! No es cierto, el automóvil es nuevo y es de esos que son "buena onda". Recuerda que los datos como el costo de la inscripción, la localización exacta del lugar y otros datos extras los podrás ver en los pósters promocionales (como el que aparece en la foto) en locales de Arcade selectos.



Por cierto, hablando de pósters, Capcom México y sus distribuidores nos han regalado unos pósters conmemorativos del juego, los cuales vale la pena decir que están muy padres (no como el que estamos mostrando, estos son diferentes). Después de repartirlos entre todos los colaboradores, nos quedaron 40 de estos pósters, los cuales vamos a regalar entre lectores como tú. 20 serán para lectores de provincia y 20 para lectores del área metropolitana y la condición para obtenerlos es: Provincia.- Envíanos una carta en la que nos digas "Yo quiero mi póster y no me importa lo demás" (bueno, también puedes poner otra cosa para aprovechar) y si eres de los primeros, te enviaremos tu póster a vuelta de correo (tiene que ser correo normal, no e-mail). Area Metropolitana.- No seas flojo y ven a recogerlo a nuestras oficinas (la dirección está en la sección del Dr. Mario). Obviamente también se entregarán a los primeros 20. Agradecemos a Capcom México el habernos facilitado estos pósters para obsequiar entre los lectores y deseamos que el torneo sea todo un éxito.

MILO'S Astro Lanes

Milo's Astro Lanes es un juego que te envuelve en el mundo del boliche de una manera muy especial debido a que todo el juego se desarrolla en un ambiente espacial, pues los personajes son marcianos, robots o seres extraños y, por si fuera poco, los escenarios son lugares en el espacio exterior como Venus.

Este juego puede ser jugado hasta por 4 personas. Cada uno puede escoger uno de los 6 personajes diferentes que existen dentro del juego:





Milo, Onuki, Ann, Johnny, Warbler y 10 Pin. Al principio también te dan a escoger qué bola quieres usar de entre las 6 bolas diferentes que presentan apariencias bastante extrañas.













Deportes Boliche
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

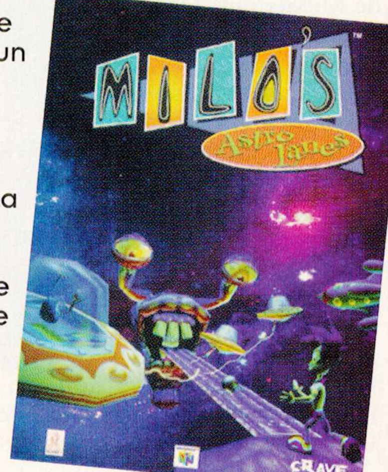
Podrás enfrentarte a tus cuates o contra el CPU en un juego amistoso o en un torneo. Cada juego consta de los tradicionales 10 tiros dobles (en caso de que hagas chuza al realizar el segundo tiro) y con el tiro extra en caso de que en el último tiro consigas derribar todos los pinos.
La puntuación la lleva automáticamente el juego así que no tendrás que preocuparte por llevar las cuentas (comentario que sale sobrando).





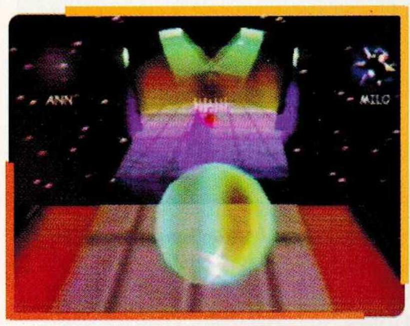
Existen 5 diferentes mesas (Alien Invasion, Cosmic, Hyperspace, Galaxy, Venus Vacation), algunas de ellas con ciertos obstáculos por librar, como en Hyperspace en donde a la mitad del camino entre tú y los pinos, hay una rampa que ayuda a tu bola a pasar un precipicio si es que ésta lleva la fuerza suficiente para llegar hasta el otro lado. Otra de las mesas (Venus Vacation) está en la entrada hacia un volcán; aquí tu bola puede ser destruída por las rocas de magma que caen o puede salirse por las curvas de los lados y destruirse al caer en la lava. Al principio no podrás jugar en todos los escenarios pero conforme avances en el juego y venzas al CPU, podrás conocer más lugares.



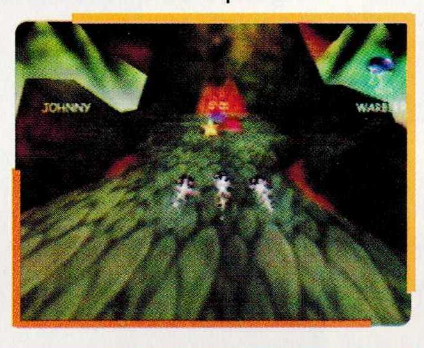


Todos tus avances podrás guardarlos en un Controller Pak. Además este título es compatible con el Rumble Pak aunque su uso es muy básico y hubiera sido bueno que éste se usara más para aumentar la emoción del juego. Así en el momento en que uno se prepara para tirar, debería de entrar este aditamento en función para que tu puntería se viera afectada por las vibraciones ¿o no?





Algo que hace interesante a este título, además de las peculiaridades de las mesas, es que cuentas con poderes que obtienes cuando tu bola toca las estrellas que están dispersas por el camino hacia los pinos. Entre los poderes que podrás usar tenemos el de triplicar tu bola, hacerla más grande o darle mayor poder. Estos poderes te ayudan mucho desde nuestro punto de vista pues hacen muy fácil el juego; aquí lo correcto hubiera sido que los condicionaran de otra forma, pues llega un momento en el que haces puras chuzas.

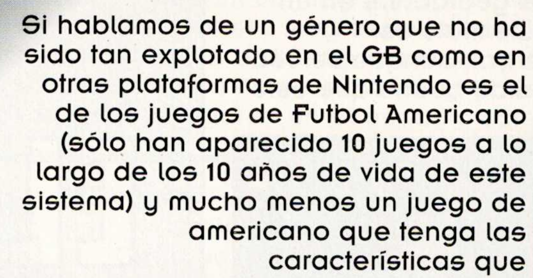




En general, el concepto que presenta Milo's Astro Lanes es muy interesante. Sin embargo, para nuestro gusto, le faltaron más cosas como mejores efectos gráficos, más personajes, más poderes, más escenarios y mejor música. Con este juego uno se puede clavar fácilmente y es bueno para pasar el rato, pero siempre es mejor jugar boliche en vivo.

previo

NFL BLITZ



Si hablamos de un género que no ha sido tan explotado en el GB como en otras plataformas de Nintendo es el de los juegos de Futbol Americano (sólo han aparecido 10 juegos a lo largo de los 10 años de vida de este sistema) y mucho menos un juego de americano que tenga las características que tiene el juego que a continuación vamos a revisar, pues se trata de la conversión a GB del Hit de Arcade de Midway "NFL Blitz". Obviamente tuvieron que hacerle ciertas adaptaciones al modo de juego para poder traerlo al formato portátil, sin embargo el elemento más importante de este juego llegó sin sufrir cambio alguno: En Blitz no hay reglas, así que puedes hacer y deshacer a tus rivales sin esperar



Compañía

GAME BOY COLOR

GB PRINTER Compatible



Clasificación



Desarrollado por Digital Eclipse



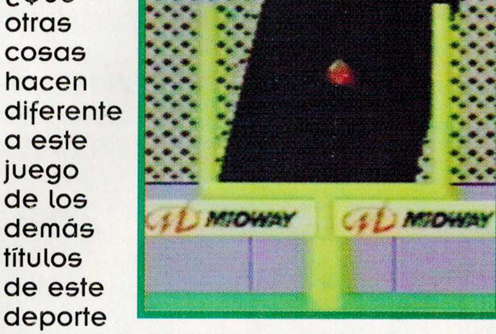
8 megabit Memoria



Futbol Americano Categoría

Enero 1999 Fecha de Salida





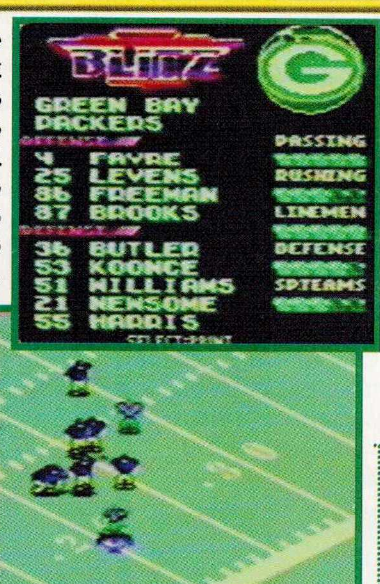
¿Qué otras cosas hacen diferente a este juego de los demás títulos de este deporte para el GB? Pues además del punto antes mencionado, hay otros detalles importantes por mencionar, como que los primeros y 10 no son realmente a las 10 yardas, sino hasta las 30, también tenemos el hecho de que el reloj se detiene cuando una jugada haya terminado, puedes intentar goles de campo que en la realidad serían imposibles y la movilidad es más del estilo Arcade, que la que se ha encontrado en otros juegos del sistema.

Algo que nos parece un tanto extraño es el hecho de que no tenga el mismo nombre que las versiones originales, o más bien no tiene el "NFL" antes de Blitz y decimos que nos parece raro, ya que en este juego están todos los equipos de esta liga de Futbol Americano (y algunos de sus jugadores). Por cierto, aprovechamos para decir que cada equipo tiene distintas características, las cuales las puedes ver a la hora de seleccionarlo.

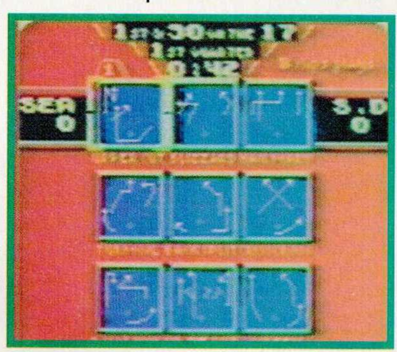




A diferencia del original, aquí el juego se ve en una perspectiva de 3/4 de vista (los gráficos poligonales fueron eliminados por obvias razones). Realmente no resulta difícil acostumbrarse a esta vista y de nueva cuenta se pone de manifiesto por qué muchos productores de videojuegos de deportes la usaron mucho cuando el NES y ahora el GB.



En la versión de GB de Blitz encontraremos 3 opciones importantes en el menú Principal; las primeras 2, son los modos de juego que aquí están. El modo de "Exhibition" te permite jugar un partido único contra un rival de tu elección (obviamente tú jugarás con un equipo que escojas en ese momento). El modo de "New Season" te permitirá comenzar una nueva temporada, para esto tienes que escoger a un equipo en especial y de ahí tendrás que jugar 29 partidos antes de proclamarte el campeón de la NFL. Está de más decir que en este modo, el equipo que elijas al principio, será con el que jugarás toda la temporada. Al finalizar un encuentro en este modo de juego, recibirás un password que después podrás introducir en el modo de "Password" para continuar con tu temporada.

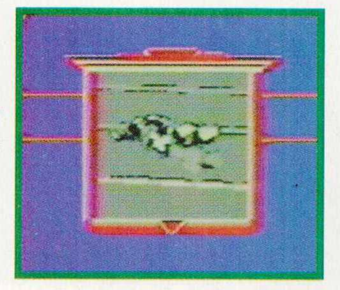


El juego tiene una amplia variedad de jugadas a elegir tanto a la ofensiva como a la defensiva. Estas aparecen en una pantalla especial. Pero no te vayas a quedar con la idea de que sólo existen 9 de estas, pues si presionas Start podrás cambiar de página y así ver más jugadas.

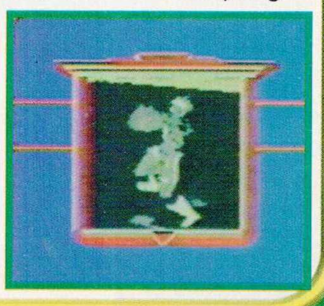


Antes de empezar un partido, podrás introducir un código de 3 caracteres. El juego tiene una buena cantidad de estos códigos, los cuales tienen distintos efectos dentro del desarrollo del juego. Esta es otra característica de los juegos de Midway que no podía quedar fuera en esta adaptación.

¿Compatibilidad con la GB Printer? Seguramente te debes estar imaginando que nos equivocamos en el panel de información del juego, pero déjanos decirte que no es así, en realidad este juego es compatible con la GB Printer para una función que aunque no es sorprendente, puede ser en algunos momentos de mucha ayuda y es que por aquí puedes mandar a imprimir las estadísticas de tu juego y (lo mejor) tu password. Esto nos parece muy buena idea, pues así te puedes evitar la bronca común que hay con este tipo de juegos que es el apuntar mal el Password o no saber dónde lo dejaste.



En ciertas partes del especial de GB mencionamos que algunos de los juegos programados para el GB Color tienen secuencias de video cortas y pues Blitz de GB no es la excepción. De hecho estas secuencias son una parte importante del juego, pues como lo recordamos en el análisis de la versión de N64, la característica más importante de este título es la violencia sin igual que se puede ejercer contra los contrincantes y esta sólo puede ser apreciada en toda su "brutalidad" mediante unas secuencias que se ven solamente para los que tienen el Game Boy Color. Los demás videojugadores podrán ver el juego de forma normal y no con tanta violencia como en video, pero a fin de cuentas esto no es importante para el juego en sí.



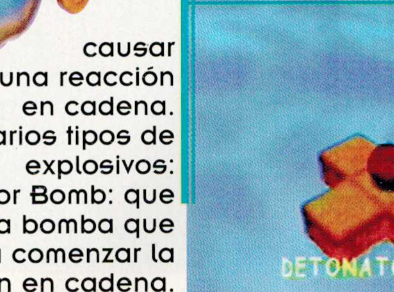
Como comentario final de este juego, hay que decir que es una buena opción para todos aquellos aficionados al Futbol Americano y aunque no respete del todo las reglas oficiales de este deporte, no lo hace un mal juego. La acción es dinámica y los gráficos no son espléndidos, pero al menos cumplen con su cometido. Donde sí creemos que les faltó un poco de trabajo a los programadores fue en la cuestión de los controles y la movilidad, sobre todo en este último aspecto, pues precisamente al tener una perspectiva de 3/4, los controles tenían ajustarse de tal forma que no fuera tan complejo saber para dónde te vas a mover. En fin, estamos ante un buen juego, que pudo haber sido todavía mejor.

previo

CHARLIE BLAST'S

Este juego, desarrollado por la gente de Realtime Associates y que será distribuido por Kemco, corresponde al género de los puzzles que recuerda mucho al legendario Lolo para el NES. Aquí tú controlas a un personaje que se mueve bastante chistoso y que se llama Charlie.

Tu misión, básicamente, es destruir todos los objetos explosivos que se encuentran en el escenario donde estés, usando un detonador para causar una reacción en cadena. Existen varios tipos de explosivos: Detonator Bomb: que es la bomba que sirve para comenzar la reacción en cadena.



#1 Bomb: Esta bomba sólo destruye una casilla, aquélla en donde está.



#2 Bomb: Esta es más poderosa que la anterior pues destruye las 4 casillas que se encuentran alrededor de ella.

#3 Bomb: Por si querías más poder. La zona que se destruye, abarca 12 casillas aparte de la casilla que ocupa la bomba.



TNT Crate: Es muy parecida a #2 Bomb en poder sólo que éstas las puedes brincar para pasar del otro lado de ellas.





Electric Bomb: Esta bomba destruye a las cuatro casillas junto a ella y se conecta con otra del mismo tipo para detonarla.

Auto Detonator: Esta bomba arranca su reloj regresivo en el momento de empezar el nivel. Cuando te encuentres en un nivel con estas bombas, tienes que apurarte a acomodar todo para que estés listo antes de que el contador llegue a cero.

KEMCO
Compañía

Accesorio

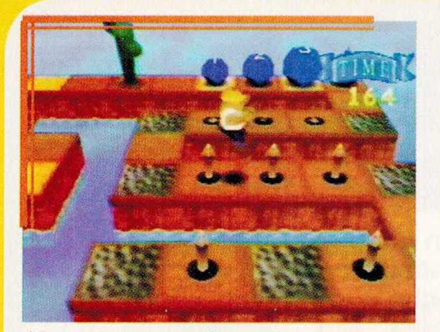
No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE

Desarrollado por
Kemco Kotobuki System

32 megabits
Memoria





Aparte de estos objetos, existen otros elementos que te ayudarán o dificultarán tu labor. Por ejemplo, existen unas lanzas que entran y salen del piso y que al pisarlas te hacen retroceder. Algunas se mueven despacio y por lo general no tendrás problemas en pasar por estas casillas; sin embargo, hay otras que están en movimiento continuo y que no podrás pasar por las casillas que ocupan a menos que encuentres una manera de bloquear la salida de la lanza.

Otro de los elementos que te encontrarás en los diferentes niveles, son unas cajas que puedes empujar, ya sea para abrir camino o para tapar las casillas con lanzas. Estas cajas también son un obstáculo pues en ocasiones encontrarás varias juntas y no podrás empujarlas y habrá que buscar la forma de pasar por ellas (brincando), de manera que puedas llegar a donde quieres.









Las plataformas flotantes son otro de los elementos que hay que tener presente. En ocasiones te servirán para trasladarte de un sitio a otro y a veces tendrás que usarlas para que transporten cajas de TNT.

Las rocas son un obstáculo que en ocasiones llega a ser bastante molesto, pues no puedes empujarlas ni brincarlas.



Por cierto, cuando acabes de acomodar todos los explosivos y enciendas el detonador, tienes que alejarte a una zona segura ya que puedes ser eliminado por la explosión. El juego cuenta con password para que puedas continuar donde te quedaste.



Por cierto, algunas bombas se encuentran enterradas a media altura. Estas las podrás brincar pero no mover.



Sobre las bombas automáticas (Auto Detonator), estas se activan al comenzar el nivel. Sin embargo, al ser empujadas, el reloj que las controla volverá a comenzar su conteo desde el principio. El marcador del tiempo lo tendrás en tu pantalla todo el tiempo para que no tengas problema en ver el que está en la bomba.



Charlie Blast's es un juego bastante entretenido que pone a prueba tu ingenio. A nosotros nos gustó mucho pues la mayoría de los problemas que trae, son muy interesantes. En cuestiones gráficas no trae algo sobresaliente aunque esto no importa mucho, pues el objetivo principal aquí es que pienses en resolver los problemas. Para nuestro gusto es un título muy recomendable, pero pensamos que debieron haberlo hecho para el SNES en vez de hacerlo para N64.

ULTIMA PAGINA

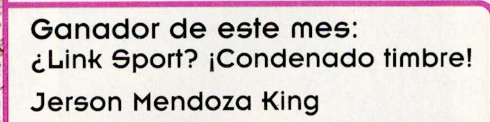
Arte en Sobres

Debido que ha llegado mucho arte interesante, vamos a publicar al ganador y algunas menciones honoríficas.



Mención honorífica
Muy bueno, ¡Lástima que haya sido hecho a lápiz!

David Laurel Mendoza



Ganador de este mes:
¿Link Sport? ¡Condenado timbre!

Jerson Mendoza King



Mención honorífica
¿Fatal Fury Monty?

Marcos Hernández Venegas



Mención honorífica
Excelente técnica

María Azucena Ramírez Barrera

Los Grandes de... Japón

(Fuente: The 64 Dream)

1) Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)	6) Mario Kart 64 (Nintendo)
2) Pokémon Stadium (Nintendo)	7) GoldenEye 007 (Nintendo)
3) Banjo-Kazooie (Nintendo)	8) GT Grand Prix (Imagineer)
4) Legend of the River King 64 (Pack in Video)	9) F-Zero X (Nintendo)
5) Super Mario 64 (Shindou Pak) (Nintendo)	10) Magical Tetris Challenge (Capcom)

Reset

De nueva cuenta y en su nueva modalidad, el Reset es reducido y humillado, pero ¡no ha desaparecido! Este breve espacio sirve para decir que en el siguiente mes tendremos varios análisis interesantes, entre lo que podemos rescatar está el comparativo de 2 juegos de basquetball para el N64: NBA Jam Vs. NBA In the Zone 99. Además de más tips de Zelda y buena cantidad de SOS. Nos vemos el próximo mes.



C·L·U·B
Nintendo
MARIO PARTY